



Черный Гребень

Первые два из семи приключений

Над книгой работали

Замысел: Walter Baas, Dustin Browder, Tom Prusa, и Jonathan Tweet

Редактирование: Jim Butler, Lance Kandler, Ann Goetz, и Steve Maggi

Развитие: Mortimer Clyde, Wally Travino, и Rachel Bachman

Особая благодарность: Louis Anderson и Michael Andrews

Графический координатор: Sarah Feggestad

Художественный координатор: Peggy Cooper

Иллюстрация обложки: Brom

Внутренние иллюстрации: Tom Ваха

Картография: Diesel

Оформление: Nancy J. Kerkstra

Над русской версией работали

Перевод: Дрого

Верстка русского pdf: ZKir

История изменений:

2	16.09.2007	Верстка	ZKir
1	16.08.2006	Оригинальная версия	Дрого

www.adnd.dungeons.ru

www.draj.narod.ru

2007



Черный Гребень

Книга первая

Оглавление

<i>Введение</i>	3
<i>Приключение первое: Битва в ночи</i>	4
Часть первая: В пустыню	5
Часть вторая: Прибытие	7
Часть третья: Дебаты при свечах	17
Часть четвертая: Шпионы в ночи	20
Часть пятая: Приготовления к войне	24
Часть шестая: битва	27
Часть седьмая: Глаз бури	29
Часть восьмая: Победа огнем	34
<i>Приключение второе: Отомстим!</i>	36
Часть первая: Погребальные костры	37
Часть вторая: Через пустыню	39
Часть третья: Битва разума	43
Часть четвертая: У ворот	48



Введение

В тайне даже от могущественнейшего из великих королей-колдунов, глубоко под поверхностью выжженной почвы Атаса разгорается пламя. Скрытая титанической массой гор Черного Гребня, ужасная сила прорвалась сквозь саму ткань пространства и времени. Сейчас мерцающий портал открыт и давно забытый враг созывает свои зловещие силы для завоевания королевств под темным солнцем.

И лишь шайка героев стоит на пути этой ужасной судьбы. Созванные из четырех углов этого замордованного мира, связанные вместе хитросплетениями судьбы, они должны встретить врага, подобного которому им еще не доводилось видеть. Соотношение не в их пользу, но пусть только попробуют проиграть. В их руках – судьба мира!

Обзор

Три приключения в этой книге отмечают начало великой кампании, в коей герои отправятся глубоко под поверхность Атаса, а в конце – через саму мистическую ткань пространства в Астральный Слой.

Кампания «Черный Гребень» начинается довольно невинно. Молодой эльф обращается к персонажам, когда те находятся на обычном рынке. Этот парень представляет шайку Тенпуга -- клан беглых рабов, обитающих в тени гор Черный Гребень. Он скажет, что его народ недавно был потревожен племенем гитов-налетчиков. Само по себе это не новость, подобное случается сплошь и рядом, но вот эта вот шайка налетчиков владела металлическим оружием и проявила хитроумие и чувство единства, обычно не свойственные подобным существам. И лишь помощь группы закаленных авантюристов даст шайке Тенпуга шанс выжить.

Отправившись в лагерь бывших рабов, персонажи должны сколотить из них армию, способную противостоять гитам. А если люди Тенпуга еще и обнаружат некую древнюю магию, то с ее помощью смогут победить. Гиты будут отброшены.

Чтобы не дать гитам просто перегруппироваться и повторно атаковать, персонажи должны повести свою недавно созданную армию в пустыню. Там, пока они будут преследовать удирающего врага, их


атакует могущественный псионирист, вынудив принять бой на фантастическом мыслешафте. Победить его, чтобы продолжить свой путь, удастся лишь с величайшим трудом.

Наконец, персонажи набредут на шахтерский лагерь, захваченный гитами. С помощью войска из города Нибенай они атакуют и уничтожат это укрепление.

Освобожденные из лап гитов пленники расскажут шокирующую историю. Глубоко под горами находится великое гнездо гитов, которые намного сильнее и смертельнее всех ранее известных. Что-то поднялось из глубин, чтобы объединить и вести их. Недолго осталось до того момента, как эти существа хлынут на поверхность и нападут на города людей.

У персонажей просто не остается выбора. Им предстоит отправиться во тьму и обнаружить, что лежит под горами Черный Гребень. Идя по узким туннелям и темным проходам, они повстречаются с войском гитов, более ужасным, чем все ранее известные. Благодаря удаче, находчивости и силе персонажи справятся с этой угрозой.

К тому времени, когда приключения в этой книге подойдут к концу, герои будут находиться на краю невероятного города, бог весть когда построенного и заброшенного. И лишь время расскажет, какие тайны и опасности лежат в руинах этого метрополиса.



Приключение первое: Битва в ночи

Пришло время сказать, что в дни былые жил великий вождь нашего народа, отец всего, хранимого нами. Рекся он Тенпугом и был во ем мудрым. В годы, пришедшие после обретения нами свободы, сила великая, гитская грозила нам, но Тенпуг спокоен был. Мудростью своей призвал он шайку героев, кои и вели нас из тьмы, пред тем, как сгинуть самим в ней.

Из боевой песни тенпугов

Добро пожаловать в первое приключение кампании «Черного Гребня». Приключения в этой книге, и еще в двух следующих, возьмут игроков на эпическое приключение в катакомбах, выющихся под горами Черный Гребень... и не только. Хозяину Подземелья (DM'у) следует ознакомиться с коробочным набором «Темное Солнце» и «Полным справочником псионики». Также, хотя это не принципиально, не помешает иметь под рукой «Племена рабов», правила миниатюр «BATTLESYSTEM» или «Руководство по замкам» (DMGR2).

Обзор приключения

В «Битве в ночи» искатели приключений нанимаются к племени рабов, известному как шайка Тенпуга. Племя, состоящему преимущественно из художников и ремесленников, угрожает опасная шайка гитов. Защищаться от большой организованной шайки мародеров они попросту не готовы. Искатели приключений отправляются в пустыню, сопровождаемые своим нанимателем Рэксоном, членом шайки Тенпуга.

По прибытии искатели приключений обнаруживают, что лагерь Тенпуга разбит в древнем храме безымянного народа. Их же прибытие вызывает смешанные эмоции: одни члены племени хотят, чтобы их научили сражаться с гитами, прочие предпочли бы удрать.

Людей Тенпуга надо еще убедить сражаться, но силы, пытающиеся помешать персонажам, не дремлют. После того, как небольшая атака на близлежащий лагерь гитов доказывает, что враг отнюдь не непобедим, племя спланирует, признавая искателей приключений своими вожаками в этой войне.

Начинается короткий, но интенсивный период обучения, служащий для всех искателей приключений проверкой их лидерских умений. За одну неделю из ремесленников необходимо сколотить армию, способную противостоять гитам. Кажется трудным, но не невозможным. Что действительно необходимо племени, так это организованность; то, что искатели приключений как раз могут дать.

Затем начинается битва примерно с 300 гитами-мародерами, объединенными в три племени. В отчаянной стычке – которую они практически обречены проиграть – племя Тенпуга получает свое боевое крещение. После ужасной битвы племя, отброшенное к своему дому-храму, ожидает конца. Скоро гиты либо разнесут ворота, либо попросту выкурят их огнем и дымом.

Пока племя ожидает смерти, персонажи должны обследовать храм в поисках того, что может помочь им. В тайной комнате сокрыт вход в древние катакомбы, где спрятан могущественный магический предмет – и именно его-то можно применить против гитов.

На следующий день искатели приключений, вооруженные артефактом из катакомб, организуют и проводят смелую вылазку против гитов. В результате жестокой битвы они отбрасывают мародеров из лагеря, давая ремесленникам время похоронить своих мертвых и перевязать раненных, перед тем, как подготовиться к дальнейшим битвам с возвращающимися войсками гитами.



Битва в ночи

Часть первая: В пустыню

Племя Тенпуга состоит из бывших рабов, каждый из которых в свое время был выучен на ремесленника или художника. Племя живет за счет посылки своих членов, переодетых свободными людьми, во внешний мир, где они занимаются торговлей, принося домой деньги и товары, делимые между всеми. Это принесло им процветание – богатство, добытое миром, а не насилием. (Карта области на следующей странице.)

Казалось, Атасу это не по вкусу: где-то с неделю назад большая шайка гитов навалилась на племя Тенпуга, и все незанятые ремесленники были посланы на поиски воинов, достаточно сильных, чтобы спасти племя. (См. 7 самураев – прим. пер.) Вдобавок воины должны быть достаточно заслуживающими доверия, чтобы узнать тайное месторасположение деревни, и не выдать его прихвостням королев-колдунов.

Вот здесь и подключаются персонажи. Лучше всего начинать приключение из Нибеная, поскольку город всего лишь в 50 милях, или около того, от тайного поселения тенпугов. Но если их и нет в данной области, все равно, один из ремесленников-тенпугов найдет их. Ремесленники племени скитаются повсюду в поисках выгодных сделок, и смогут встретить персонажей где угодно в Тирском регионе.

Мольба из пустыни

Для персонажей приключение начинается, когда они приходят на рынок или базар. Как только они там появятся, прочтите вслух следующее:

Дневная жара медленно переходит в ночную прохладу, и жизнь на базаре кипит. Храмовники, воры, дети, рабы и купцы – все смешались, пихаясь и толкаясь под заходящим солнцем. Хитрец-эльф, чье лицо покрыто морщинами и загаром глубокой пустыни, неожиданно появляется перед вами. Его одежды предназначены для путешествия, и два коротких клинка покоятся на его боку. Он подходит к вам, бросает взгляд на ваши доспехи и оружие, и неожиданно спрашивает: «Вам плотник не нужен?»

Это описание можно прочитать в любое время, когда персонажи посещают базар. Эльфа зовут Рэкскон, он вор и плотник из племени Тенпуга. Ему позарез необходимо поговорить с

персонажами на тему оказания помощи его племени, но не будет делать этого, если есть риск быть услышанным храмовниками.

Он попытается отвести персонажей в укромное местечко (возможно переулок или таверну), где и попросит их помочь Тенпугу и его людям. Рэкскон отнюдь не дурак. Он расскажет о безвыходном положении честно работающих ремесленников, которых перережут, если персонажи не придут на помощь. Он будет взывать к их героической натуре и предложит еду, кров, вечную дружбу и даже деньги. (Конечно, деньги он предложит лишь в самом крайнем случае, да и то, их будет по возможности мало. Максимум, сколько могут собрать люди Тенпуга – 1000 sp.)

Итак, насколько подготовившись, на следующем закате партия вместе с Рэксконом отправляется в пустыню, определяя свой путь к Тенпугу по звездам.

Рэкскон: эльф-вор (плотник), 5-ый уровень, нейтрально-добрый, Сила 14, Лов. 17, Тело. 15, Инт. 16, Муд. 10, Оба. 14; hp 22, атак: 1, Dmg: 1d4-1 (костяные кинжалы), AC:7, THAC0: 18.

Опасности Темных Песков (Каракумы)

Путешествуя с Рэксконом, партия, вероятно, столкнется с опасными существами, населяющими окружающие Тир пустоши. Это Атас, в конце концов, тут ни одно путешествие не проходит в полной безопасности. Частоту и разновидность ожидаемых тварей можно узнать из таблицы столкновений для песчаных пустошей в «Книге правил» «Темного Солнца».

Сущее избиение

Как только партия вместе с Рэксконом подойдет к племени Тенпуга примерно на полмили, они столкнутся с отрядом гитов. Следующий текст открывает это столкновение:

Угасающий день сменяется ночью, вы молча бредете по песчаным пустошам, и лишь тихий шорох ваших шагов говорит о вашем движении. Весь день вы шли через дюны, чувствуя, что они никогда не закончатся. Сейчас невыносимая жара уходит, сменяясь замораживающим ветром. Двойные луны Атаса будто в прятки играют – света нет и вы идете в холодной темноте. Вдруг перед собой вы слышите тихие шаги босых ног по движущимся пескам.



Битва в ночи

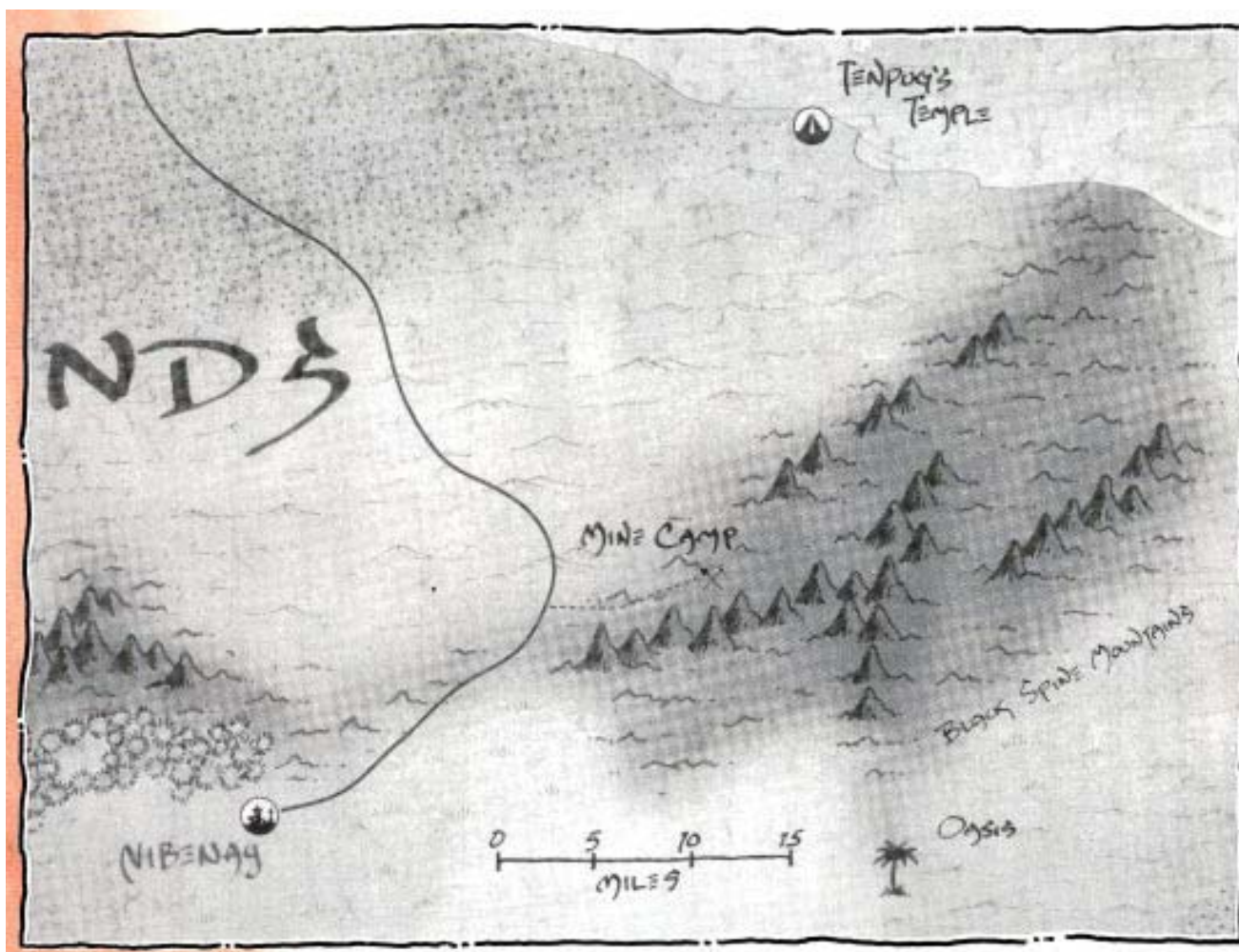
В окрестностях много гитских разведчиков, пытающихся обнаружить слабости в защите лагеря и посчитать количество врагов. Если партия двигалась тихо и осторожно, с разведчиками впереди или по флангам, они могут увидеть гитов раньше, чем гиты увидят их (для всех, кто по мнению ДМ'а может заметить гита, сделайте проверку Интеллекта). Если партия не предпринимала никаких особых предосторожностей (ни разведчиков, ни скрытности), подразумевается, что гиты увидят их первыми, поскольку их разведчики высматривают врага.

Если гиты и вправду заметят искателей приключений первыми, один из них побежит с сообщением к главному лагерю гитов, в то время как остальные прокрадутся вперед и устроят засаду. После начала сражения (неважно, чья сторона устроила засаду), один из гитов подует в рог, чтобы вызвать подмогу. После того, как тревога поднята, к битве присоединятся еще гиты (1d6 каждые четыре

раунда рукопашной, пока не прибудет 30 гитов).

Если партия сумеет пережить свое первое столкновение с гитами, мерзкие существа будут знать, что в лагерь Тенпуга прибыла опасная группа воинов. Это знание может сильно изменить их боевую стратегию. Вот теперь гиты будут целенаправленно атаковать персонажей заклинаниями и псионикой.

Гитский воин (от 1 до 30): THAC0 17; Dmg 1d6 (копья со стальными наконечниками); AC 8; HD 3; hp 15; SA прыжок на 20 футов (+2 к атаке), псионика; SD псионика; MV 9; SZ M; INT avg; AL CE; ML 12; XP 175; Сокровище: 1d6 ср каждый.





Битва в ночи

Часть вторая: Прибытие

Ранним утром, не позже, чем через час после битвы с гитскими разведчиками, партия прибывает в лагерь Тенпуга. В перерыве между событиями персонажи могут навещать места и людей, описанных ниже, или ДМ может использовать их, чтобы помочь персонажам решить проблемы. Следующий текст описывает первое впечатление персонажей от деревни Тенпуга:

Солнце вползает на небеса. Ночь выдалась длинной, да и гиты в дюнах не сделали ваш поход легче. Первый золотой утренний луч освещает впереди массивные фигуры – две великие статуи львиноголовых мужчин. Над дюнами плывет неожиданный аромат пекущегося хлеба. Рэкскон ведет вас вниз, в маленькую долину между дюнами, где, посреди двух статуй, стоят двустворчатые ворота из камня. Одна створка широко открыта, выпуская дым от великой печи, что стоит наполовину скрытая в этом древнем строении. Подойдя ближе, вы видите внутри много людей, которые выходят наружу.

Партия входит в лагерь с первыми лучами. Персонажи несомненно устали, ведь они шли всю ночь (и вероятно бились с шайкой гитов, чтобы пробиться сюда). Рэкскон отведет их в шатер плотников и разрешит там поспать, раз уж плотники все равно ушли в Лес Полумесяца на поиски сырья. Те из персонажей, кто слишком любопытен, чтобы уснуть, могут свободно бродить внутри храма.

Персоналии племени рабов

Племя Тенпуга – это сумма всех его членов. У каждого своя история, цели и идеи, а поскольку каждый обладает правом голоса в управлении племенем, персонажам придется договариваться со всеми этими людьми, если они хотят получить работу.

Аркус: хаотично-добрый великаньш-боец 7-го уровня. Сила 21, Лов. 11, Тело. 18, Инт. 8, Муд. 10, Оба. 10, hp: 77, AC: 8, атак: 1, THAC0: 14 (10 из-за Силы), Dmg: 1d6+7 (великанская деревянная дубина).

Аркуса нашли, когда он, сбежав из рабского каравана, бродил, заблудившись в пустыне. Он не знал дороги ни к городу, ни к воде; и происходил из примитивного племени, находившегося далеко от храма. Дания выходила его, и с тех пор он неразлучен с ней и с

племенем. Он хаотичен и в случае серьезной угрозы может впасть в ярость.

Дания (завхоз): хаотично-добрая эльф-вор 3-го уровня. Сила 10, Лов. 19, Тело. 11, Инт. 12, Муд. 18, Оба. 17, hp: 14, AC: 4 (кожа), атак: 1, THAC0: 20, Dmg: 1d4-1 (костяной кинжал).

С самого раннего возраста Дания была домашним рабом. Она была куплена у своего первого хозяина молодым храмовником из Тира, который говорил, что влюбился в нее. Поначалу он ей почти нравился, но затем, когда суровости политической жизни Тира измотали его, начал от нее отдаляться. Наконец, роковая ошибка привела к отданию приказов об его аресте и казни. Когда в дом вломились разыскивающие его храмовники, Дания убежала.

Покинув город, она бежала в пустыню. Однако скоро выяснилось, что она ничего не знает о выживании в пустошах. Двумя днями позже она уже находилась на краю смерти, когда ее нашла Алпшаль, тогдашняя завхоз Тенпуга. Женщина сжалилась над несчастной городской девушкой и отвела ее в племя рабов. Под руководством Алпшаль Дания научилась, как обеспечить сырьем, едой и одеждой две сотни людей в пустошах Атаса.

Два года управления племенными запасами сделали ее очень агрессивной и динамичной. Она бросается на каждого, кто так или иначе становится на ее пути, или выдвигает к ней какие-то требования. Немногим в племени хватит смелости перечить ей. Ее ум остр и быстр как нож.

Дания дает работу великаньшу Аркусу. Эта пара проводит много времени вне лагеря, собирая и покупая все необходимое для племени. Аркус очень боится Дании, хотя он также ее и любит, и съезживается от ее едкого сарказма, стоит ему преступить свои обязанности.

Дания считает, что племя должно остаться и сражаться с гитами. На Атасе очень мало мест, столь же хороших, как этот храм, кроме того, если племя уйдет в спешке, они потеряют много запасов. Она также втайне верит, что бежать будет трусостью. Если партия обучит племя сражаться, Дания будет наименее умелой, но наиболее ревностной.

Фала (охотница): законно-нейтральная эльф-рейнджер 7-го уровня. Сила 14, Лов. 18, Тело. 11, Инт. 15, Муд. 16, Оба. 14, hp: 52, AC: 3 (клепанная кожа), атак: 3/2, THAC0: 12, Dmg:



Битва в ночи

1d6 (стрелы), 1d4 (бронзовой кинжал), или 1d6 (копье).

Фала одна из немногих, кто посещает лагерь, не будучи членом племени. Она охотится для племени, меняя свою добычу на разнообразное добро, помогающее ей довольно комфортно жить в Лесу Полумесяца. Она очень дружелюбна и заслуживает высокого доверия, также любит флиртовать с привлекательными мужчинами (в ее понимании привлекательность означает много мускулов и мало мозгов). Она хороша во всем, за что ни берется, и со своей личностью нажила в лагере немного врагов.

Ей не хочется сражаться ни с какими гитами, но будет, если ее попросят. Без племени она уже не сможет жить также хорошо, и она хочет обеспечить наличие племени поблизости, чтобы было с кем торговать.

Йолон (казначей): законно-добрый человек 0-го уровня. Сила 14, Лов. 16, Тело. 11, Инт. 15, Муд. 17, Оба. 8, hp: 5, AC: 8 (набивной доспех), атак: 1, THAC0: 20, Dmg: 1d4-1 (костяной кинжал, -1 к атаке).

У каждого большого дворянского дома есть множество сфер, за которыми надо присматривать; Йолон присматривал за финансами своего хозяина. Поскольку, будучи рабом, он не мог тратить много денег, не привлекая внимания, не нужно было волноваться, что он займется хищениями. Со временем он неплохо выучился управляться с большими суммами денег.

Он был среди членов первоначальной шайки, удравшей с Тенпугом, когда они попали в засаду в лесу. С тех пор Йолон важничает как индюк, хоть его положение в племени далеко не столь высокое. Он собирает всю выручку, принесенную мастерами из внешнего мира, и распределяет ее, чтобы племя могло покупать припасы. Несмотря на то, что его считают сварливым скрягой, он крайне честен.

Йолон думает, что горстка мастеровых и ремесленников не смеет и надеяться выстоять против боевой шайки гитов, искатели приключений там или нет. Он хочет подкупить гитов, либо взять, сколько получится унести, и убежать.

Линт: нейтральная человек-мошенница 8-го уровня. Сила 12, Лов. 18, Тело. 13, Инт. 15, Муд. 11, Оба. 17, hp: 31, AC: 7, атак: 1, THAC0: 17, Dmg: 1d6-1 (короткий костяной меч).

Линт шпионит для короля-колдуна Нибеная, или, скорее, для одного из его храмовников. Она даже не знает, кто этот храмовник – у нее есть только инструкции. Она должна наблюдать за племенем и, если у них есть ценные умения, проскользнуть назад в Нибену с информацией о месторасположении и защите племени. Среди храмовников давным-давно ходят слухи о ценной группе бывших рабов, которые, если удастся их поймать, будут стоить целого состояния благодаря своим умениям.

Линт против войны. Она не хочет, чтобы кто-то из мастеровых погиб – ведь это уменьшит стоимость племени в случае поимки. Сейчас она не осмеливается покинуть племя, так как боится, что гиты схватят ее. Она также боится, что решись она бежать, Тенпуг может что-то заподозрить и выследить ее.

Несмотря на явную эгоцентричность, Линт на самом деле не злая. Если обращаться с ней уважительно и сдружить ее с одним из персонажей, для нее окажется трудно, либо невозможно предать племя.

Рэкскон: нейтрально-добрый эльф-вор (плотник) 5-го уровня, Сила 14, Лов. 17, Тело. 15, Инт. 16, Муд. 10, Оба. 14; hp 22, AC:7, атак: 1, THAC0: 18, Dmg: 1d4-1 (костяные кинжалы).

Рэкскон был продан в рабство в результате маленького «непонимания» между ним и храмовниками Гулга. Не прошло и недели, как он бежал, вскоре после чего присоединился к племени Тенпуга. С тех пор он научился плотничать, хотя и не столь качественно, как хотелось бы. Тенпуг держит его, потому что он действительно хорош в получении высокой цены за работу прочих ремесленников.

Рой (пекарь): хаотично-добрый карлик 0-го уровня, Сила 14, Лов. 13, Тело. 20, Инт. 13, Муд. 10, Оба. 3; hp 8, AC:10, атак: 1, THAC0: 20, Dmg: 1d6 (деревянная дубина).

Рой терпел трудности всю свою жизнь. Он был схвачен шайкой налетчиков, когда его народ был уничтожен. Годы он работал в кирпичных ямах, вмешивая солому в грязь, чтобы получались кирпичи для зданий города Нибеная. Когда малые строения были завершены, его обучили готовить для других рабов, и он стал пекарем.

Бывший хозяин Роя был очень жесток. До того как стать пекарем, Рой пятьдесят лет провел в кирпичных ямах, и был продан, когда хозяин посчитал его слишком старым и



Бумба в ночи

больным. Отправляясь подышать в шахты, Рой наконец набрался мужества, чтобы сбежать из дрящегося десятилетия рабства. Он присоединился к Тенпугу еще до находки храма, и с тех пор он всегда с племенем.

Спина и лицо Роя несут много отметин от кнута. Он тихий, сломленный карлик. Сейчас, в возрасте двухсот лет, у него нет фокуса, а любого карлика, кто сочтет это странным, он назовет глупцом. «Жизнь дана, чтобы жить день за днем, а не от одного подвига до другого,» -- скажет он. Он привык отправляться на заработки для племени, но сейчас он слишком стар для этого.

Рой всей душой не хочет воевать – он слишком стар и слаб для этого. Но как только убьют кого-то из племени, в нем взбурлят десятилетия злобы и ненависти к надсмотрщикам и убийцам и он рванется в бой. Без сомнения, он найдет себе больше проблем, чем в состоянии решить в одиночку.

Сала: законно-добрый полурослик-жрец воды 3-го уровня. Сила 6, Лов. 16, Тело. 14, Инт. 15, Муд. 14, Оба. 14, hp: 13, AC: 8, атак: 1, THAC0: 20, Dmg: 1d4 (маленький стальной кинжал, -1 атаке из-за Силы).

Сала научился уважать Тенпуга, когда лечил его, утратившего руку. Сала никогда не перестанет восхищаться волей Тенпуга к жизни и его невероятным телосложением. Сала бежал вместе с Тенпугом, когда племя только создавалось, и с тех пор он их не покидал.

Сала умел в искусстве исцеления. Он многое знает о травах и зельях, и готовит микстуры по своим рецептам для племени. Несколько лет он работал на гладиаторской арене своего хозяина, поэтому он также сведущ в военной медицине. Он умеет останавливать кровотечения, штопать раны, накладывать повязки и предотвращать заражения. Все это весьма полезные умения для Тенпуга и его племени.

По натуре он тихое маленькое существо, которое не часто увидишь в главном зале. Он настоящий доктор – лечит всех, кто приходит к нему, их тела и души. Своим мягким юмором Сала может очистить любое сердце от тьмы, а своими мягкими руками – любое тело от болезни. Подлинная загадка на Атасе, Сала добр ко всем.

Сала не хочет, чтобы ему довелось увидеть все те раны, что придется лечить, если племя пойдет на войну. Сала знает, что такое смерть;

он потерял многих пациентов из-за арены или жестоких побоев хозяина, и он не хочет потерять кого-либо еще. Это один из тех редких случаев, когда Сала будет алмазно тверд и агрессивен. Он предпочитает план Йолона о подкупе или улепетывании.

Тенпуг: законно-нейтральный мул-гладиатор 7-го уровня. Сила 20, Лов. 17, Тело. 16, Инт. 15, Муд. 13, Оба. 11, hp: 56, AC: 5 (из кожи карру), атак: 3/2, THAC0: 14 (11 из-за Силы), Dmg: 1d4+9 (железный боевой молот).

Когда-то Тенпуг был великим гладиатором в Нибенае. Именно там он потерял руку и научился ненавидеть жизнь раба. Когда дюжее телосложение позволило ему выжить в том ужасном мире, он стал рабом-мастеровым. Он обучился прекрасному искусству оружейника и продолжал зарабатывать деньги для своего хозяина, несмотря на свое увечье.

Когда группа рабов-мастеровых, из-за трудных времен в Нибенае реквизируемая для иных нужд, попала в засаду в Лесу Полумесяца, где была вырезана вся охрана, Тенпуг Однорукий стал вождем своего собственного племени рабов. Тенпуг повел их в пустыню, где по невероятному везению они нашли храм, в котором и живут поныне.

Тенпуг – тихий и мягкий мул, несмотря на свою довольно пугающую внешность. Годами он старался дать своему племени все больше и больше свободы, позволяя им самостоятельно принимать все больше и больше решений. Теперь он бережет свою мудрость на случай великого кризиса.

Тенпуг неуверен, что делать из-за прихода этой большой гитской шайки. Он наблюдает за своими людьми, слушает мудрейших среди них, но все еще неуверен. Удрать будет безопаснее всего – у племени на самом деле достаточно денег, чтобы прожить на первых порах. Однако, нет никакой гарантии, что они спасутся, и они утратят свой дом. Также может сработать наем группы искателей приключений, чтобы сделать племя способным защищаться, но Тенпуг боится, что потери будут высоки, и не уверен, что хочет нести за это ответственность. Поэтому он выжидает и наблюдает, надеясь, что решение найдется само.

Тева (ведунья): законно-добрая человек-боец 8-го уровня. Сила 15, Лов. 15, Тело. 16, Инт. 16, Муд. 18, Оба. 14, hp: 38, AC: 4 (сыромятный и



Битва в ночи

щит), атак: 1, THAC0: 16, Dmg: 1d6+1 (железная булава).

Когда-то Тева была храмовником Калака, покойного короля-колдуна Тира. Какие секреты она знает о том времени, она не скажет. В ее жизни это было темное время, и она не любит вспоминать его. Она была отдана в рабство после того, как связалась не с теми людьми, и хотя она подкупила стражников, посланных забрать ее, и смогла бежать, с тех пор у Тевы нет никаких магических сил вообще.

Сейчас она работает на Тенпуга. Большую часть времени она вырезает маленькие фигурки из кости, которые продаются на рынках Нибеная за небольшую цену. Она всего лишь посредственный ремесленник. Однако у нее великолепное образование, и она немало знает о философии. Многие приходят к ней за советом и мудростью. Это под ее руководством было сделано предложение древним великанам храма. Она сильная, дружелюбная личность, чья дверь всегда открыта для любого, кто испытывает проблемы.

Тева и впрямь не хочет биться с гитами. Будучи храмовником, она повидала достаточно битв, и не хочет видеть еще. С ее точки зрения удрать было бы неплохо, но она не думает, что гиты примут взятку.

Умор (поэт): нейтральный человек-бард 3-го уровня. Сила 13, Пов. 14, Тело. 13, Инт. 16, Муд. 11, Оба. 18, hp: 15, AC: 8 (кожа), атак: 1, THAC0: 20, Dmg: 1d4-1 (костяной кинжал, -1 к атаке).

Умор выступал для великих аудиторий в Тирском регионе – дворян, храмовников и даже королев-колдуньи Гулга. Но он предпочел свободу. Он удрал в ночь, когда путешествовал со своим хозяином, добрым малым, который и представить не мог, что раб, с которым так хорошо обращаются, хочет чего-то еще. Умор пел о великих просторах, великих войнах, битвах, любви и трагедиях, но будучи рабом, почти ничего такого не видел.

Умор молод и жаждет славы. Он хочет сражаться с гитами. Он слишком молод, чтобы понимать, чем является война на самом деле, но после начала битвы быстро начнет жалеть, что не сбежал, пока была возможность.

Лагерь Тенпуга

На карте номер два показана местность вокруг загадочного каменного строения, оккупированного Тенпугом и его племенем.

Под следующими цифрами описаны наиболее важные места карты, на которые даются ссылки для Хозяина Подземелья и игроков.

1. Груда древесины

Перед вами груда больших бревен, связанных вместе полосками шкуры уникса. Бревна огромны – сами деревья, должно быть, были великанами среди своего вида. Они ошкурены и нарезаны, подготовленные для какой-то забытой конструкции. Теперь песок наполовину засыпал их.

Эта куча древесины была добыта и доставлена сюда племенем из Леса Полумесяца несколько лет назад. Первоначально лес предполагалось использовать для конструкций внутри здания, но весьма скоро выяснилось, что проект окажется чересчур сложным. Это все хороший прочный лес, нарезанный из разных деревьев, но бревен только девять – для частокола их явно не хватит.

2. Песчаная ширма

Эти дюны заслоняют маленький храм, укрытый в пустыне, пряча его от пытливых глаз. Вдоль гребней дюн тянется одна цепочка следов – прилежный часовой не так давно проходил тут.

Эти песчаные дюны само собой созданы ветром, надувшем их вокруг храма. Они служат ширмой, маскирующей месторасположение лагеря. Ара, дозорная лагеря, часто бродит по этим дюнам, высматривая необычные облака пыли, отдаленные костры и прочие необычные вещи. Это именно она первой заметила гитов.

3. Костровая яма

Большая костровая яма, которую годы использования сделали черной и маслянистой, сейчас пустует. Неподалеку от ямы лежит совок, которым обычно выгребают постоянно сыплющийся в нее песок. Яма примерно шести футов глубины, и пламя в ней должно быть жаркое, если судить по комкам стекла, залегающим прямо под песком.

Именно здесь племя отмечает свои праздники. Они разжигают большой костер и жарят любое доступное мясо. Костровую яму необходимо регулярно очищать от песка.

4. Останки башни

Из песка выступают старые серые бревна, несущие отметины древнего пожара. Над дюнами на высоту двух футов возвышаются три балки, образующие треугольник со стороной 10 футов.



Битва в ночи

Это останки засыпанной старой наблюдательной башни. На вершине башни был костер, направляющий членов племени к безопасному дому. Несколько лет назад было решено, что огонь может привлечь внимание нежелательных посетителей. Когда неожиданная песчаная буря раздула огонь так, что тот сжег башню, Тенпуг увидел в этом волю стихий и оставил все как есть. Павшая башня едва возвышается над поверхностью, но если ее откопать, можно освободить более шести футов башни.

5. Статуи

По бокам главных врат храма стоят, обрамляя их, две огромные статуи, великаны с головами львов. Их рты приоткрыты в рычании, острые клыки выступают наружу. Каждый отполирован веками ветров и песков, став гладким, как кость.

Хотя статуи и не волшебные, члены племени (а возможно и персонажи), могут вообразить, что при приближении гитов, те начинают рычать. По крайней мере, слух об этом разойдется по лагерю.

6. Сарай и конюшня.

К выветренному боку древнего храма прилепилась убогая деревянная халупа. Даже снаружи вы можете унюхать эрдлу и разглядеть гребнистые шкуры

канков сквозь щели шаткого сарая.

В этом здании находится племенная конюшня. Здесь ради яиц содержатся шестеро эрдлу. Также в конюшне находятся трое ездовых и медоносных канков (хотя она может вместить шестерых). У племени есть также и пастух, который вместе с тремя сыновьями погнал в пустыню стадо из 30 канков. Это сделано, чтобы спасти стадо от гитов. Тенпуг подаст пастуху сигнал, что возвращаться безопасно.

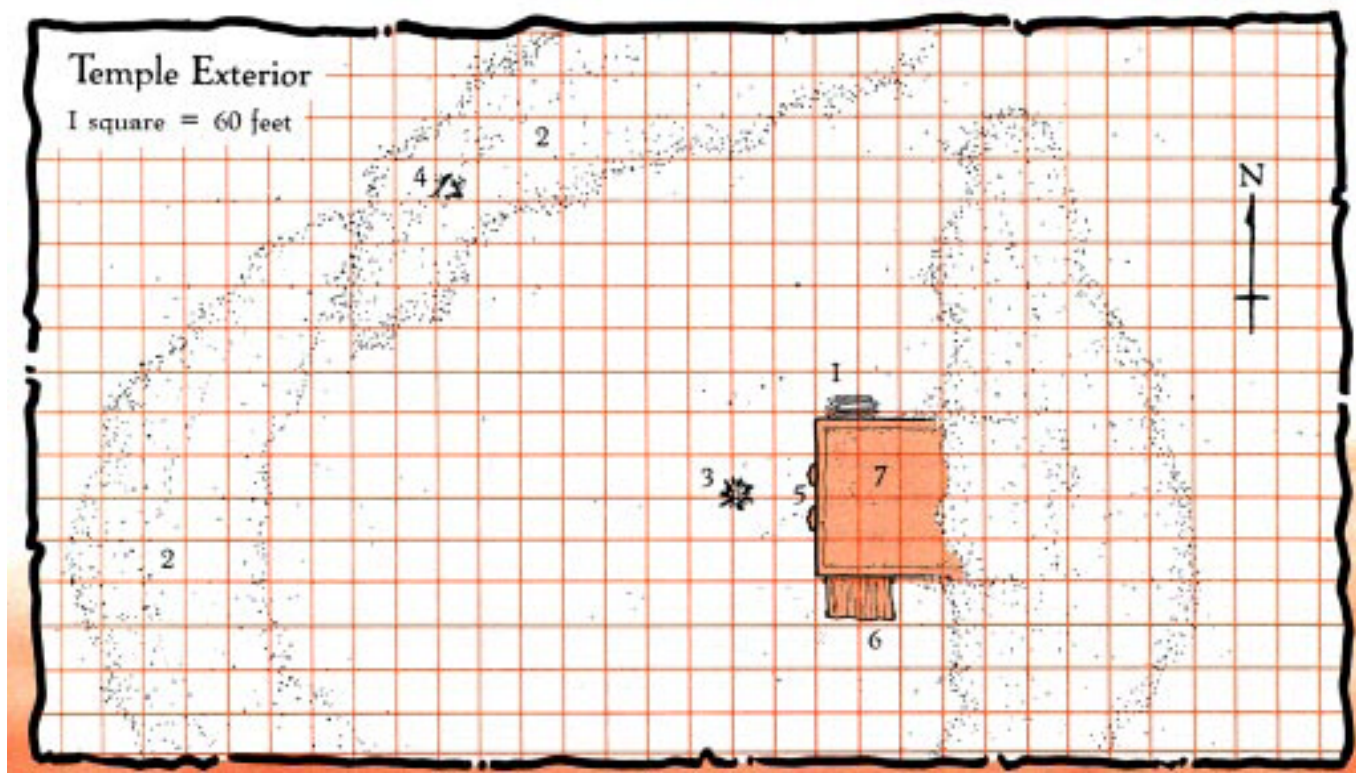
7. Храм

Песчаная дюна частично накрывает храм, укрывая его от пытливых глаз. То, что храм вообще был обнаружен, произошло исключительно благодаря умению гитов-разведчиков.

Наружный вид храма не представляет особого интереса. Слабые отметки и линии показывают, что когда-то он был богато орнаментирован, но пески пустыни и бесчисленные годы ветров сделали его практически гладким. Внутренняя часть этого каменного строения описана в следующем разделе.

Внутри храма

Чтобы укрыться от суровых стихий атасийской пустыни, большинство





Битва в ночи

последователей Тенпуга поселились внутри древнего храма. Многие из племени Тенпуга называют его «Храмом Древних» или «Храмом Льва». Истинное происхождение этого места затеряно в вечных песках истории, а большинство членов племени верят, что пока они не осквернят храм, духи строителей храма будут присматривать за ними и защищать их.

На карте номер три (стр. 18) приводится внутренний вид храма, а под цифрами дается детальное описание.

1. Великий зал

Пред вами открывается великий зал – огромные покои, заполненные рядами латаных шатров, натянутых между толстыми каменными колоннами. Сами же колонны поддерживают потолок, где-то так футов в тридцати от пола. Помещение пропитано сладким запахом свежего хлеба, смешанного с древним запахом мускуса.

Восемь колонн, по четыре с каждой стороны, поддерживают арочный потолок, по крайней мере, 30-тифутовой высоты. Тонкий ручеек дыма вьется вокруг одной из колонн, клубами выходя за дверь.

Шатры подпираются деревянными шестами и кольями, вбитыми в щели в стенах. Главные ворота 8-мидьюмовой толщины сделаны из камня. Благодаря хорошо уравновешенным костяным петлям двери высотой в 12 футов можно открывать руками, хотя это и нелегко.

Если персонажи придут утром, они увидят несколько ремесленников, готовящихся к работе. В противном случае, последователи Тенпуга уже находятся здесь, настороженно глядя на этих чужаков, входящих в их дом.

2. Шатер резчика

Внутри этого шатра вы видите много прекрасных статуэток из дерева и кости, покоящихся на полках, вделанных в стену храма. Пол покрыт щепками и осколками, а рабочих ждут беспорядочно расставленные скамейки.

Этот шатер используется резчиками преимущественно днем. Работающие в этом шатре разбрелись по главному залу.

3. Шатер пекаря

Дымок именно из этого шатра доносит до вас теплый аромат хлеба. Здесь сгорбленный маленький карлик хлопочет над огромной печью, а вам видны разбросанные повсюду чаши для замешивания,

открытые кубшины и остывающие хлеба. Очевидно, повар сторонник охоты за всеми зайцами сразу.

Хлеб – это одно из основных блюд племени, его аромат наполняет храм каждое утро, когда пекарь Рой готовит завтрак.

Тенпуг и Трен (оба талантливые оружейники) также работают тут днем, делая оружие из кости, камня и (редко) металла для продажи во внешнем мире. Тенпуг часто работает либо здесь, либо в шатре резчиков, в зависимости от используемого им материала. Трен обычно делает копья и маленькие ножи, в то время, как большее умение Тенпуга позволяет ему делать более необычные вещи.

4. Шатер дубильщика

Стоит вам войти в этот шатер и едкий запах дубильных растворов атакует ваши ноздри. Большой чан с ядовитой жидкостью стоит накрытый в углу. Дубленые шкуры, разной степени готовности, свисают с жестких веревок по всей комнате, а пол усеян большими кучами необработанных шкур.

Этот шатер предназначен для дубильщиков и портных. Шкуры дубят и сшивают, делая одежду, аксессуары и чиня шатры. Племя также экспортирует в города одежду и доспехи. Иногда из лишних кусков делают дополнительные шатры, которые можно обменять или продать за небольшую цену пустынным кочевникам.

5. Пустой шатер

Этот шатер пуст, в нем хранятся ненужные плотничьи инструменты. Пол захламлен щепками и сломанными гвоздями, сделанными из кости, либо из камня.

Днем тут работают плотники и Ч'к-Чакал (три-кринский инженер), сколачивая, вырезая и мастера все, что получится из немногочисленной древесины, которую смогут достать. Они часто ходят в Лес Полумесяца за материалами для работы, а также подбирая всякую дребедень, которая сможет пригодиться племени. Они как раз ушли в подобный поход, когда прибыли искатели приключений.

6. Шатер гончара

В этих влажных покоях находятся несколько гончарных кругов, вращаемых людьми, и ну очень много глины, уложенной в парусиновых мешках всех форм и размеров. По краю комнаты расставлено множество глиняных горшков на различных стадиях



Битва в ночи

изготовления. В центре пола большая трещина, а весь шатер слегка понахивает плесенью.

Гончарное дело очень важно на Атасе, и за качественный глиняный горшок можно выручить немало денег, если продать его кому следует. Это основной экспорт племени. Гончары проводят большую часть своего времени в храме, работая за своими кругами,

хотя временами они отправляются в города купить дорогой глины для особо изысканных ваз. Горшки обжигаются партиями в печи для хлеба.

Для своей работы гончарный шатер требует очень много воды, и частенько к концу дня там стоит много кувшинов грязной воды. Какое-то время Тенпуг со своим племенем пытались





Битва в ночи

найти способ переработки воды, но глину оказалось невозможно удалить, а мутная вода оставляла слизкий осадок на всем, чем ее пытались очистить.

Поскольку ничего другого не оставалось, воду стали просто сливать в маленькую трещину в полу. Благодаря текущей по камням воде, шатер стал очень прохладным местом, и после горячего дня у печи, на солнце или в дубильне многие члены племени собираются в этой прохладной, влажной комнате пообщаться и обсудить проделанную за день работу.

7. Художественный шатер

Этот шатер используют самые различные работники. Внутри находятся те, кто делает украшения, ювелирные изделия, роспись и музыкальные инструменты. Тут же можно увидеть репетицию небольшой труппы из четырех танцоров.

Целый день в шатре звучит причудливая смесь из стука молотков, пения, брэнчання струн и смеха. Хотя основная продукция шатра нематериальна, она частенько приносит племени весьма неплохие деньги. Очень часто именно продукция этого шатра дает племени дополнительную наличность для покупки множества припасов.

Большую часть дня возле этого шатра

вертятся те немногие дети, что слишком молоды для работы подмастерьями; хотя иногда их можно увидеть возле хлебной печи.

8 и 9. Шатры для встреч

Длинный стол да две узкие скамейки – вот и все, что можно увидеть в каждом из этих жалких, старых шатров. За многие годы столы отполированы до блеска.

Это шатры для встреч. Тут собираются различные ремесленники, чтобы составить план на месяцы вперед. Тенпуг встречается здесь с работниками, чтобы обсудить детали работы или снарядить экспедиции на покупку припасов или сбора сырья.

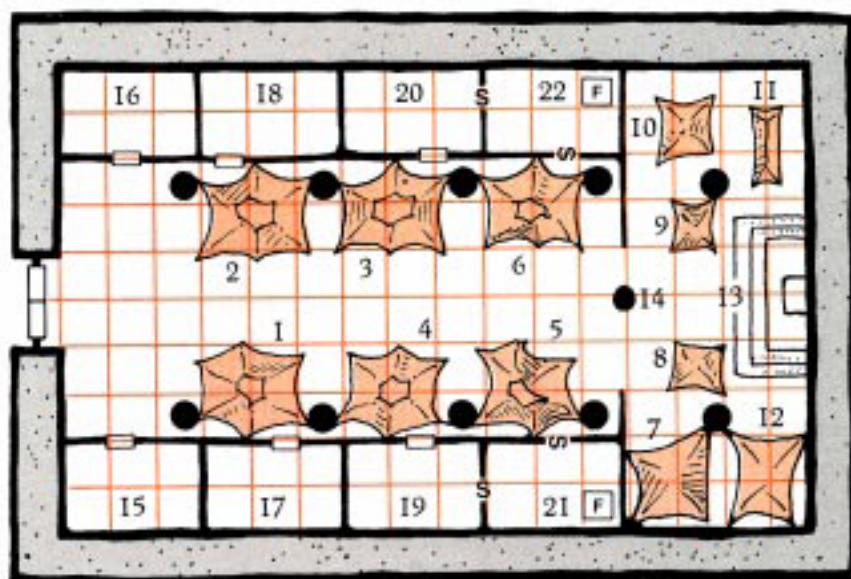
10. Лазарет

Мебель в этой комнате выглядит так, будто ее делали для ребенка. Маленькая скамейка, маленький стол и узенькая полка. Все заставлены пузырьками с незнакомыми жидкостями и мазями. Видны мотки белых бинтов с иглами и очень тонкими нитками. Кроме этого там есть маленькие режущие инструменты, аккуратно разложенные на чистой тряпице.

Это лазарет. Большую часть времени тут в одиночестве работает Сала, готовя свои полезные, но вонючие лекарства. Беременные женщины, раненные и сироты находятся тут днем и спать ночью. К счастью, сейчас тут

Temple Interior

1 square = 20 feet





Битва в ночи

только три человека: один с солнечной слепотой и двое раненных гитами, когда возвращались домой с работы.

11. Командирский шатер

Посреди этого шатра стоит стол и две скамьи, хотя все относительно маленькое. Шатер полон карт и бумаг, многие из которых скреплены печатью храмовников Нибеная.

В этом маленьком углу между стеной и колонной гнездится шатер Тенпуга. Именно сюда Тенпуг созывает свой совет, собирая вождей общины и своих доверенных советников во времена кризиса. Он предпочитает оставить на усмотрение племени столько решений, сколько получится, но когда шатры для встреч не дают никаких результатов в течении вечера-двух, или когда проблеме требует немедленного действия, он проводит собрание здесь. Когда такое случается, весь храм затихает, так как все члены настораживают уши, чтобы услышать, что происходит внутри.

На стенах висит много карт области. Яркие круги обозначают временные проблемы, случившиеся давным-давно. Также повсюду разбросано множество свитков различной важности, но Тенпуг не может прочесть ни один из них. Большею частью они содержат заказы на работу от разных людей. Некоторые – атасийский эквивалент плакатов «их разыскивает полиция».

12. Шатер-склад

Этот шатер набит всякой всячиной со всех остальных шатров. В основном это дешевые глиняные горшки и латанные шкуры для шатров. В этом хламе можно увидеть множество непонятных предметов, включая нечто, похожее на пару гигантских,дохлых жуков.

В этом шатре хранится множество готовых товаров, ожидающих, когда их извлекут и продадут. Прямо сейчас в шатре лежит много дешевых глиняных горшков и грубые, но прочные шкуры для шатров. Они хранятся для кочевого племени, которое должно было проходить в 20 милях от храма несколько недель назад, как они проходили каждый год. В этом году они опаздывают, и нет сомнений, что гиты удерживают их на расстоянии, либо вообще прогнали.

Под этим хламом погребено несколько предметов, которым можно найти ограниченное применение. А именно: два

набора хитиновых доспехов (АС 5), изготовленных в былые годы Тенпугом в качестве эксперимента. В них трудно двигаться (-3 к движению), у них занятый запах (-2 к Обаянию), и в них выглядишь как гигантский жук. Вот поэтому никто их и не купил, а поскольку Тенпугу было жаль выбрасывать результаты нелегкого труда, доспехи, в конце концов, попали сюда. Также в наличии два колеса от колесницы. Правда она так и не была закончена, поскольку отвечающий за нее плотник умер прошлой весной. Что с ними делать – решать персонажам и ДМ'у, хотя вполне возможно доделать колесницу.

13. Жертвенная чаша

Гранитная чаша почти шести футов в поперечнике наполнена до такой степени, что из нее высыплются разнообразные предметы. Горшки, фигурки, глиняки и даже немногочисленное костяное оружие лежат в этой посудине, покрывшись слоем пыли.

Тенпуг опасается, что духи львиноголовых великанов, построивших это место, могут разозлиться, будучи потревоженными деятельностью его народа. Чтобы умиловить духов, в чашу кладется подношение – небольшая доля от любого товара, изготовленного племенем Тенпуга. Само собой, товары не исчезают, так что теперь в чаше лежит немалая куча, пересыпающаяся через край и рассыпаясь по алтарю.

14. Свежая вода

Мягкий музыкальный звук журчащей воды наполняет это место. В маленьком каменном бассейне бьет родник, создавая подобие фонтана. Ничто не звучит столь чарующе после пустынной жары. Вода чистая и холодная, выглядящая как жидкий кристалл.

Большой родник бьет из земных глубин, являясь единственным источником воды для племени. Несмотря на скромное количество воды в нем, он никогда не пересыхает, даже самым длинным летом. Впечатление такое, будто вода поступает из глубокого подземелья по трубе, поскольку видно ее выходное отверстие. У бассейна, как у любого, уважающего себя фонтана, есть сток для воды, на случай, если ее наберется слишком много.



Битва в ночи

15. Фрески

В этой комнате нет ничего, кроме пауков и их добычи. Также имеется слабый запах дубильной жидкости, поскольку ранее эта комната использовалась по такому пахучему назначению. Фрески на стенах изображают изобилие озер и водопадов, а пейзажи представляют собой великие джунгли. Незнакомые животные бродят в чащах, а там и сям среди деревьев мелькают великие, причудливые конструкции из непонятного камня розового цвета. Видны и львиноголовые великаны, занимающиеся кузнечным трудом, ткачеством и скульптурой. Выглядят они мягкими и счастливыми.

Когда Тенпуг пришел сюда, храм уже был пуст, и племя беглых рабов решило пользоваться только теми помещениями, которые им и вправду нужны, чтобы не оскорбить духов этого храма. Поэтому, комната как была пустой, так и осталась, хотя при okazji и используется для особо зловонных процессов, которые нельзя проводить на улице.

Между прочим, храм построен из того же самого розового камня, что изображен на фресках, но чтобы это узнать, необходимо раскопать столетние отложения сажи, песка и окислений.

16 – 20. Неиспользуемые комнаты

Все эти комнаты подобны комнате 15: Тенпуг не хочет использовать их, опасаясь погрязнуть святость храма. Кроме того, многим членам племени фрески кажутся пугающими и неестественными.

Фрески далеко не всегда одинаковы в каждой комнате. Чем ближе к алтарю, тем они «цивилизованней». Фрески из второй пары комнат (17 и 18) изображают не только мастеровых, но марширующих в отдалении солдат. Помимо прочих зданий великаны построили и крепости, а кузнецы куют оружие.

В третьей паре комнат (19 и 20) фрески изображают великие битвы между великанами и другой, неизвестной армией. Враг нигде не показан, поскольку великаны бьются с чем-то находящимся как раз за пределами фрески. Некоторые здания горят, а на великих тронах перед крепостями восседают короли великанов.

21 и 22. Сокровищницы

В эти две комнаты можно попасть только через потайные двери, скрытые резьбой и

архитектурой здания. Фрески прячут их в комнатах 19 и 20. Двери, выходящие в великий зал, укрыты фризами и резьбой.

Эти комнаты наполнены сокровищами и будут описаны позже в ходе приключения. Тенпуг знает об их существовании, но ни словом не обмолвится персонажам. Он опасается, что на комнатах и их содержимом может лежать великое проклятие.

Если персонажи найдут эти покои самостоятельно, Тенпуг потребует, чтобы они ничего оттуда не выносили, все еще опасаясь разъярить духов храма. Нарушение приказа Тенпуга заставит все племя подняться на бой с пришельцами. Только когда терять уже будет нечего, Тенпуг разрешит персонажам помародерствовать в этих комнатах.

Обыскивая храм

Тенпуг не позволит персонажам обыскивать храм. Кроме духов Тенпуг боится ловушек, из-за которых придется эвакуировать храм, оставшись снаружи без защиты от гитов. Если персонажи пойдут супротив его воли и подготовятся обыскать храм в любом случае, Тенпуг пригрозит им оружием. Остальное племя встанет позади него, изображая враждебность, несмотря на свою относительную слабость, пока персонажи не откажутся от своих намерений. Загнанным в ловушку гитской армией, героям придется жить с гневом тех, кого они пришли защищать, если они не будут жить дружно.

Если персонажи обыщут запретные места до того, как Тенпуг среагирует и остановит их, тот будет настаивать, что все найденное принадлежит племени. Тенпуг объяснит, что стихии не позволят грабителям извлечь выгоду из этой авантюры. Будет лучше, если племя позаботится об этих предметах, возможно поместив их в жертвенную чашу, и ожидая некоего знамения.

Помните, что люди из племени Тенпуга крайне суеверны и чистосердечно верят в проклятия и стерегущих духов. Они не рискнут вызвать гнев этих давно умерших существ, разве уж обстоятельства будут чересчур необычными.



Битва в ночи

Часть третья: Дебаты при свечах

Поздно вечером персонажей разбудят крики спора, причем, судя по звукам, спорит все племя целиком. Оба шатра для встреч (8 и 9 на карте на стр. 18) набиты бывшими рабами, спорящими о гитах и о том, что делать. На первый взгляд Тенпуга среди них нет.

Любой персонаж, знающий как выглядит вождь, и разыскивающий его в толпе заметит Тенпуга. Он тихонько шныряет вокруг, слушая дебаты и пытаясь выяснить, чего хотят его люди. Персонажи могут присоединиться к спору – на самом деле, для них может оказаться важным такой поступок.

В каждом шатре находятся два ключевых оппонента, каждый с многочисленными сторонниками, но победа или поражение зависит от аргументов этих ключевых людей. Если одному из них нечего будет сказать, это будет расценено как поражение его точки зрения.

Кроме ключевых спорщиков имеются и второстепенные спорщики. У этих парней достаточно авторитета в общине, чтобы к их словам относились серьезно. Второстепенные спорщики делают одно-два замечания, затем молча наблюдают за развитием дискуссии, начиная говорить лишь в том случае, если их точка зрения упускается, либо дебаты уходят в сторону. Они почти никогда не отвечают на вызов своим утверждениям, уступая это ключевым спорщикам. Многие спорщики попросту бегают туда-сюда между двумя шатрами. Единственно, зачем они это делают – сообщить персонажам новости из другого шатра.

Если персонажи уважительно, но твердо отстаивают логично свою позицию, они могут стать ключевыми спорщиками, тем самым, сделав ключевых спорщиков, разделяющих их позицию, второстепенными. Несносных же персонажей проигнорируют, либо насильно выдворят.

Одиночный персонаж не может одновременно быть в обоих шатрах ни ключевым, ни даже второстепенным спорщиком. Ему надо остаться в одном из шатров, протолкаться сквозь толпу к столу, и быть услышанным. Те же, кто сменит шатер, многое узнают о политической жизни лагеря, но не смогут повлиять на исход обоих дебатов. Обе

дискуссии кончатся приблизительно одновременно.

Если персонажи не заинтересуются участием, просто объясните им ход дискуссии, и кто побеждает. По желанию, исход дебатов можно решить броском многогранника, вместо отыгрыша. Результаты определяются по проверкам Обаяния, кто сделает успешный бросок с большим отрывом, тот и выиграл. (Встречная проверка, что ли? – прим. пер).

Персонажи могут попробовать убедить DM'a, что проверять надо Интеллект, или Мудрость, доказав, что их аргументы основываются на этих атрибутах. Обаяние представляет простой эмоциональный призыв к аудитории. Интеллект – аргумент, использующий факт или мышление. Мудрость применяется для аргумента, основывающегося на здравом смысле или философии. Однако, на племя рабов проще повлиять Обаянием, чем Мудростью, а Мудрость будет убедительней Интеллекта. Если персонажи используют эти заумные характеристики, применяйте штраф -1 к проверкам Мудрости и -2 к проверкам Интеллекта. В случае ничьей побеждает НИП, поскольку он член племени, и его знают.

Возможные исходы, описанные ниже, получатся, если персонажи не вмешаются в дебаты достаточно заметным образом.

Область №8. Шатер

Тема: Следует ли нам сражаться с гитами, либо удирать?

Ключевые спорщики: Даня и Йолон.

Даня отдаст предпочтение битве. Она чувствует, что если племя убежит, оно будет выслежено в пустыне и вырезано. Она также верит, что даже и без резни племя будет уничтожено в голых пустошах, где не будет дома, чтобы укрыться. Но у нее сложности с объяснением того, а как же надо строить оборону, чтобы были разумные шансы на успех.

Йолон подсчитал, что 200 ремесленников вряд ли переживут атаку боевой шайки гитов. Каковы бы ни были их шансы в пустошах, по его мнению, они все равно выше, чем, если бы племя осталось в храме подвергаться атаке гитов. Но он не в состоянии предложить варианта, а куда же им идти, если и вправду получится удрать. Он также думает, что гитов можно подкупить, хотя большинство эту идею отвергает.



Битва в ночи

Второстепенные спорщики: Умор, Тева и Исак.

Умор за битву, потому что считает бегство трусостью, и что оно приведет к гибели. Тева против насилия, заявляя, что к гибели приведет война, а не трусость. Исак предпочитает битву, потому что ему не нравится идея отдать свой дом шайке «вонючих» гитов. Его аргумент получит эмоциональную поддержку.

Исход: Спорщики в этом шатре придут к заключению, что бегство необходимо, хотя, если кто-то захочет остаться и сражаться, им надо дать необходимые припасы.

Область №9. Шатер

Тема: Если мы будем сражаться, можем ли мы надеяться на победу?

Ключевые спорщики: Аркус и Сала.

Аркус предпочитает битву. Он думает, что можно победить, и сомневается, что гитской способности к организации достаточно, чтобы представлять серьезную угрозу. Также он отметит, что никто не знает, сколько гитов на самом деле, поскольку заметили только нескольких. Он не силен в планах обороны – его умение заключается в основном в рукопашном бою. Он предпочел бы убивать гитов-захватчиков одного за другим.

Сала хочет удрать, веря, что племя проиграет сражение. Он думает, что гиты лучше организованы, чем это было в прошлом, а где есть несколько гитов, непременно есть еще много... *сильно* много (хотя он не может этого доказать). Сала мало знает о боевых действиях, на что постоянно будет указывать Аркус, и он переоценивает опасность от шайки гитов.

Второстепенные спорщики: Арекс и Трен.

Арекс хочет удрать, заявляя, что мастеровых пережут как овец, если они будут противостоять настоящей армии, вроде гитской. Трен за войну, думая, что можно вынудить гитов к осаде храма, в то время, как персонажи будут расправляться с ними по очереди.

Исход: Этот шатер решит (если никто не вмешается), что поскольку они ни шиша не смыслят в сражениях, то лучше и не пытаться.

Предположительно, персонажи будут доказывать предпочтительность битвы с гитами. В конце концов, им нет смысла убираться в пустыню, если тут не будет войны. Если они предпочтут эвакуацию и бегство, ДМ должен указать персонажам, что у племени недостаточно еды для форсированного марша.

Многие погибнут, прежде чем доберутся до безопасного места, если не потратить минимум месяц на подготовку и собирание припасов, и навьючивание животных.

Обратите внимание на исход споров. Результаты могут помочь, либо навредить персонажам в следующем событии.

Совет рабов

Уже несколько часов идут дебаты, кое-кто из бывших рабов даже охрип, пытаясь переорать оппонентов. Но тут на возвышении в конце зала поднимается Тенпуг, одорукий мул и вождь этого племени оборванцев. Он громко призывает своих советников и вашу партию проследовать за ним в командирский шатер. Тишина охватывает великий зал, ибо все пытаются расслышать, что будет сказано на совете, и что станет с племенем.

Помимо персонажей, Тенпуг приглашает в шатер Йолона, Даню, Сала и Исака. Те, кто внимательно следит за дискуссиями, могут сообразить, что он сбалансировал своих советников (кроме персонажей): половина за войну, половина за бегство. Как только все придут в командирский шатер, начнутся настоящие дебаты.

Если в обоих шатрах дебаты окончились решением удрать, персонажам необходимо что-то сказать, если они хотят получить здесь работу. Тенпуг потребует объяснить, как они надеются выиграть войну. Он также захочет узнать, а зачем им вообще воевать, если они могут удрать и спастись.

Если персонажам удастся изменить исход одной из дискуссий, тогда Тенпуг не потребует от них объяснений в данном моменте. Например, если персонажи доказали в шатре №8, что сражение – это единственный способ выжить, тогда Тенпуг только захочет узнать, смогут ли они выиграть войну с гитами.

Если персонажи в действительности выиграли обе дискуссии, то Тенпуг будет очень впечатлен и просто спросит партию, в чем они нуждаются. Прочие члены совета могут быть шокированы (вроде Йолона и Сала), но раз Тенпуг убежден – дебаты окончены.

Независимо от исхода дискуссий Тенпуг понимает, что какой бы план ни начало выполнять племя, необходимо собрать побольше информации о гитах. Самое важное, Тенпуг чувствует, что кого-то надо послать на поиски гитского лагеря, а найдя – осмотреть.



Битва в ночи

Тот, кого выберут, одного или группу, должен посчитать число врагов и, если возможно, прокрасться в лагерь и узнать планы гитов. Огласив свой план, Тенпуг выждет одну-две минуты, надеясь, что персонажи вызовутся добровольцами. Если они не вызовутся, он скажет, что идти все равно им, поскольку они наиболее квалифицированные для проведения такого опасного задания.

Во время этого столкновения ДМ должен дать почувствовать персонажам, что решение остаться и сражаться может перемениться в любой момент, и что на принятие этого решения очень сильно повлияют результаты их задания.



Битва в ночи

Часть четвертая: Шпионы в ночи

Как только персонажи согласятся выполнить разведку, DM продолжит, читая следующее:

Песок тихо шуршит под ногами, когда вы крадетесь в прохладной ночи. Проискав несколько часов, вы находите вашу цель. С вершины широкой дюны видно гитский лагерь, раскинувшийся под вами. Сторожевые костры опоясывают лагерь, и в сумрачных тенях видны силуэты крадущихся гитов. Над шатрами развиваются штандарты трех племен, хотя в темноте нельзя разобрать каких. Лагерь большой, более 200 гитов должно быть спят на песке внизу, и никто не знает, сколько еще могут таиться среди этого сборища шатров, разбросанных по всему лагерю.

Вот здесь персонажи могут захотеть обыскать лагерь гитов, чтобы выяснить, сколько их там и каковы их планы. До лагеря не больше полумили, и гиты жгут сторожевые костры. Это позволит партии заметить лагерь с высокой песчаной дюны.

Если персонажи находят хорошее место для обзора, откуда можно наблюдать за лагерем, то они увидят большую часть планировки (см. карту №4 на следующей странице). Если они пытаются проникнуть в лагерь для разведки, используйте перечисленные ниже столкновения.

На данный момент в лагере 250 гитов, и еще ожидается прибытие. Любой воин сможет определить, что гиты будут готовы к назначенной битве примерно через семь дней.

1. Внешний периметр

Сине-зеленые сторожевые костры гитской армии освещают нижний вход в лагерь. Разбитый на самой большой из доступных дюн, пост состоит из двух часовых, одного спящего и одного пристально смотрящего на созданные ветром гипнотизирующие песчаные узоры.

Пока вы смотрите, поднимается ветер и гитский часовой выплескивает в костер чашку дурно пахнущей жидкости. Слышен плеск и шипение. Жидкость покрывает эбеново-черные камни в костре, а затем сине-зеленое пламя взмывает ввысь.

Гит не особо внимателен, поэтому все действия, требующие скрытности (умения прятаться в тенях и тихо передвигаться) получают +20% вероятности к успеху.

2. Прибытие подкреплений

Мрачная шайка гитов, украшенная шкурами ящериц и неизвестными перьями, бесшумно марширует в лагерь. Тридцать гитов – двумя рядами по 15 – маршируют сгорбившись, неся копья, выглядящие острыми. Свет отбивается от их наконечников, ясно указывая, что оружие стальное! Многие храмовники могут только мечтать о таком, а эти гнусные, пахучие пустынные воины несут их как обычные костяные топоры.

Марширующее подразделение гитов только что миновало внешних часовых и вступило на внутреннюю территорию. Это лишь одна из многих групп, которые еще придут. Еще семь дней будут подходить такие подразделения. Эта группа пройдет через область 5, немного повздорит с тамошними гитами (они из враждующих племен), а затем двинется становиться лагерем в области 6. Туда они дойдут в течении 10 минут.

3. Повозки

Откуда бы ни пришли эти гиты, они уже успели соприкоснуться с армиями Короля Теней из Нибеная. Перед вами большой караван пустых повозок, почти все без животных. На каждой из них печать Нибеная. Только армии нужно столько фургонов.

Здесь 20 или около того повозок, преимущественно пустых, хотя над многими все еще натянуты шкуры для защиты груза. Эти повозки притащили животные из загона (область 4). В фургонах в основном перевозились припасы, и если партия исследует повозки, то обнаружит маленькие кусочки мерзко пахнущего мяса, маленькие кусочки черного камня, и прочую дребедень. Все повозки сдвинуты в кучу, что позволяет легко в них прятаться, а их покрытие из шкур, хлопающее на ветру, маскирует все передвижения.

4. Загон

Из этого шатра доносится запах нектара канков, а внутри можно увидеть несколько этих больших насекомых, ерзающих туда-сюда в холодном ночном воздухе.

В этом большом шатре находятся животные, которых гиты используют для транспортировки повозок. Здесь размещены две дюжины канков.



Битва в ночи

5. Командирский шатер – племя Руки

Над этим шатром развивается искусно изготовленное знамя, расписанное гербом – трехпалой рукой. Возле шатра можно слышать шепот, доносящийся из-за толстой шкуры. Несколько гитов шепчут и ворчат друг на друга, приглушая свои скрипучие голоса, чтобы не быть услышанными.

В этом шатре размещен вождь одного из гитских племен, собирающихся атаковать племя Тенпуга. Это племя Руки, чье имя совпадает с эмблемой на знамени над шатром. Подный символ есть и на боевом штандарте, воткнутом в песок неподалеку. Вокруг штандарта находятся примерно 70 гитов, большинство из которых спит, если подразделение гитов из области 2 еще тут не проходило. Будучи же разбуженными своими соперниками, гиты бодрствуют и матерятся, хотя большинство пытается снова заснуть.

Внутри шатра вождь Руки совещается с двумя своими советниками. Он планирует, как бы ему предать племя Глаза на заключительных этапах нападения на племя Тенпуга, и умыкнуть большую часть доли Глаза в добычу. В том малоправдоподобном случае, если персонажи смогут приблизиться к шатру (и если они понимают гитский язык), они могут подслушать это обсуждение.

6. Командирский шатер – племя Глаза

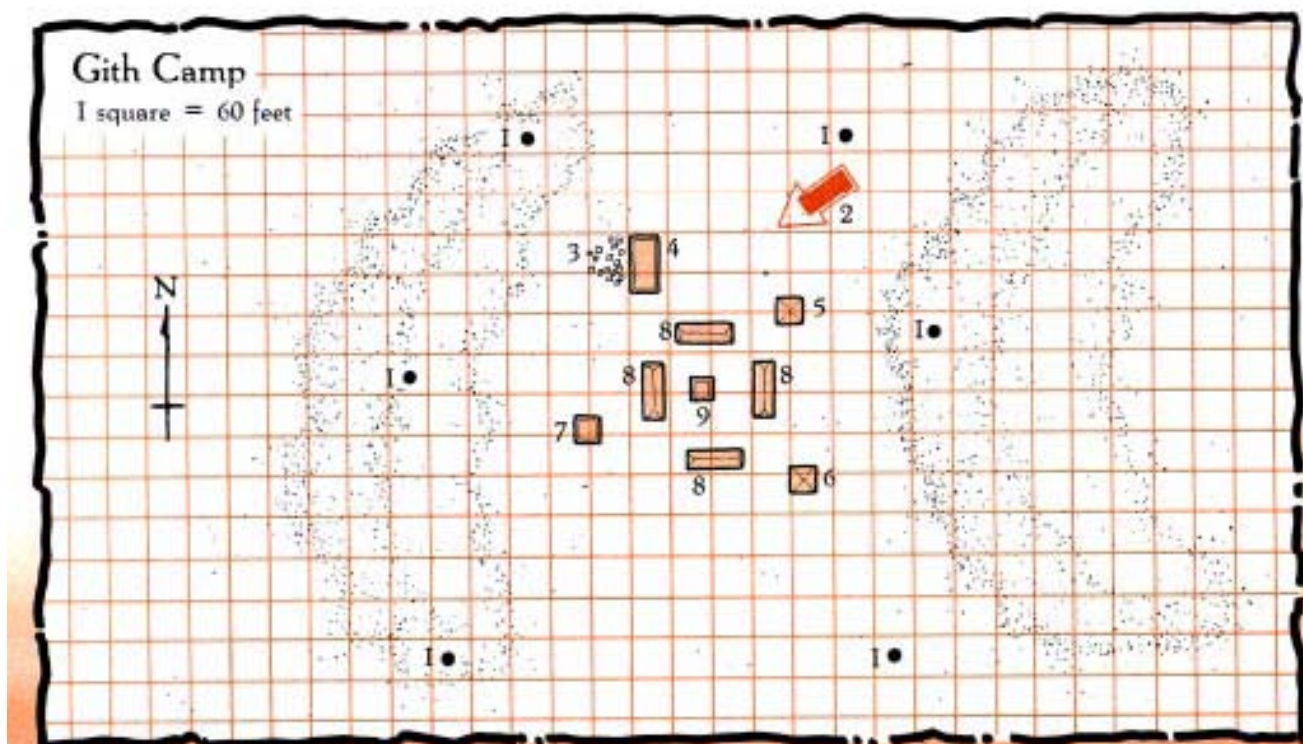
На знамени над этим шатром изображен большой, ужасающий глаз. Изнутри шатра пробивается слабое мерцание. В щель в шатре можно разглядеть древнего гита, сидящего на корточках над мерцающим камнем и пристально вглядывающимся в него. Изнутри драгоценности исходит слабое мерцание и образ трех совещающихся гитов.

В этом шатре размещен вождь племени Глаза. Знамя над шатром изображает большой глаз, который как будто смотрит на 80 или около того гитов, размещенных лагерем вокруг шатра. Опять-таки, у этого племени также есть отдельный боевой штандарт, воткнутый в песок, вокруг него спят гиты, все укрытые одеялами из шкур рептилий.

Внутри шатра сидит в одиночестве вождь Глаза, глядящий в хрустальный шар. Внутри шара можно смутно увидеть трех совещающихся гитов. Они сгорбились над столом и о чем-то шепчутся – вождь Глаза шпионит за вождем Руки, подслушивая его предательские планы.

7. Командирский шатер – племя Руны

Из трех шатров, возвышающихся над лагерем, этот самый большой. Над ним развивается знамя с незнакомой руной – черный круг и звездная вспышка





Битва в ночи

на желтом фоне. Изнутри доносится мерзкий запах, а из-под полога выползает густой черный дым, от которого хочется кашлять и чихать. Внутри здоровущий гит сидит на корточках возле жаровни, вдыхая густой эбеновый дым.

У этого последнего племени, известного как «Руна», шатер больше, чем у двух остальных. Могучий псионицист ведет Руну, сейчас он сидит в одиночку посреди своего шатра, его согнутый силуэт горбится над жаровней, полной фимиама, вдыхание которого раз в минуту помогает ему медитировать. Он пытается решить, как лучше всего атаковать Тенпуга, и как заставить сотрудничать остальные два племени. Вокруг этого шатра разбили лагерь примерно 100 гитов.

Как и у прочих шатров вождей, у этого также есть и знамя над шатром, и боевой штандарт у войска. На обоих изображена черная руна на желтом фоне. Успешная проверка навыка на знание колдовства (spellcraft) выявит, что это древнее представление Астрального Слоя – странная руна для боевой шайки гитов.

8. Складской шатер

Этот шатер набит припасами для гитской армии. Внутри него много стального оружия, еды (в гитском понимании этого слова), воды, горящих камней (вроде тех, что используются в сторожевых кострах), шкур животных и прочей разнообразной утвари и добра. Металлическое оружие украшено, а некоторое довольно изыскано, но все оно выглядит так, словно вышло из рук одного и того же ремесленника.

Где гиты раздобыли этот внушительный арсенал металлического оружия – загадка для всех. Ясно одно – самостоятельно они его выковать не могли, способностей не хватило бы.

Возле шатра стоит единственный часовой, охраняющий воду от жаждущих бандитов, которые могут прихватить больше, чем полагается. Большинство гитов спит со своим оружием, но в этом шатре можно найти около 50 дополнительных единиц оружия (копья и малые клинки).

9. Шатер для встреч

Этот шатер пуст за исключением нескольких грубых рисунков, висящих на стенах.

Этот шатер используется как нейтральная территория для встреч всех трех племен. Тут они планируют их совместную стратегию и ведут переговоры друг с другом. На стенах

много карт, которые нелегко прочесть, и лишь извращенное мышление гита может в них разобраться. Хотя точное географическое положение определить трудно, но, произучав карты несколько раундов, можно выяснить, что гиты знают и даже нанесли на карту положение храма. Также отмечено наличие еще одного гитского лагеря, из которого подтягиваются дополнительные войска и припасы.

Выводы

Подведем итоги. Гиты собрали около 280 солдат, и могут прибыть еще. У них также много припасов и снабженческий обоз для транспортировки. У них много металлического оружия, но нет кузницы, так что они не смогут проводить полевой ремонт своего оснащения. Гиты явно не собираются уходить, а это означает, что персонажам будет чем заняться.

Край джури

Осмотрев лагерь, персонажи могут возвращаться для доклада совету. Если повезет, за ними при этом не будет гнаться орда гитов. Следующий текст описывает их обратное путешествие к храму Тенпуга:

Вернуться к храму и племени Тенпуга было не сложнее предыдущего путешествия. Вы узнали, что лагерь гитов и вправду большой, больше, чем вы надеялись. Забравшись на последнюю дюну, вы видите внизу храм и ожидающие лица племени.

Неожиданно, из окружающей вас темноты выпрыгивает стая гитов. С хриплым ревом они вздымают свои копья с металлическими наконечниками и устремляются на вас в ураганную атаку.

В предрастветной темени таится небольшое подразделение гитов. Только что прибывший из главного лагеря командир решил, что защита храма достаточно слаба, чтобы напасть до подхода остальных племен. Победа позволит ему оставить всю славу и добычу себе.

Командир гитов был удивлен, обнаружив персонажей, но быстро устроил засаду, надеясь, что пленные расскажут ему секреты храма. Народ Тенпуга видит битву на дуне, и будет подбадривать персонажей. Если у персонажей возникнут проблемы, Тенпуг пошлет отряд из 60 человек отогнать гитов. В этом случае гиты решат бежать, вместо того, чтобы сражаться с большим отрядом.



Битва в ночи

Гитский воин (15): THAC0 17; Dmg 1d6 (стальное копьё); AC 8; HD 3; hp 15; SA прыжок на 20 футов (+2 к атаке), псионика; SD псионика; MV 9; SZ M; NT avg; AL CE; ML 12; XP 175; Сокровище: 1d6 ср каждый.

Гитский сержант (1): THAC0 15; Dmg 1d6 (стальное копьё); AC 8; HD 5; hp 25; SA прыжок на 20 футов (+2 к атаке), псионика; SD псионика; MV 9; SZ M; INT avg; AL CE; ML 12; XP 175; Сокровище: 1d6 ср каждый.

Псионические данные: PSP 80

Дисциплины: Телепатия, психокинетика

Науки: Проекция силы, телекинез, башня железной воли

Посвящения: Оживить объект, баллистическая атака, контакт, контроль тела, контроль пламени, проникновение в id, ментальный барьер, пустое сознание, удар по сознанию

После битвы большая часть племени будет в ярости. Теперь немногие будут говорить о победе или подкупе. Многие члены племени подойдут персонажам, прося, чтобы те возглавили племя в грядущей битве. Даже согласие Тенпуга не дало бы большего, и пока персонажей окружает толпа возбужденных ремесленников, он неуклюже просит их помочь в битве племени с гитами.





Битва в ночи

Часть пятая: Приготовление к войне

Все готово для того, чтобы силы гитов и племя Тенпуга сошлись в битве. В этом великом столкновении армий решающими станут действия персонажей. Если они умны и действуют мудро, то все пойдет хорошо и племя Тенпуга восторжествует. Если нет – торжествовать будут гиты, а битва будет проиграна.

Теперь, когда племя решило сражаться, персонажи могут приступать к сколачиванию армии. В этом разделе обговариваются три возможных способа управиться с грядущими битвами.

Правила BATTLESYSTEM

Нет системы лучше и детализированной. Для всех битв из этой книги приводится статистика, необходимая DM'у для сражения по правилам BATTLESYSTEM. Совсем хорошо, если в наличии имеются соответствующие миниатюры. Однако можно обойтись и фишками.

Руководство по замкам

«Руководство по замкам» (DMGR2) содержит упрощенную систему проведения битв. Ее можно использовать, если DM не хочет возиться с миниатюрами, проводя большую и сложную битву. Эта система склонна игнорировать лучшую тактику или действия персонажей, так что DM может поискать возможность вернуть эти элементы в кампанию. В раздел битвы включена статистика для обеих армий по «Руководству по замкам».

Ролевые битвы

Еще один способ проведения сражений. DM может просто подгонять результаты сражений под ход приключения, позволяя действиям персонажей оказывать соответствующее влияние на битву, и игнорируя броски многогранников и проверку характеристик. Это может оказаться наиболее приемлемым способом проведения битвы, хотя может оказаться и самым трудным.

Чаще всего, наилучшей будет комбинация отыгрыша роли и жестких правил (вроде BATTLESYSTEM), давая DM'у правила для

неясных ситуаций, и право подгонять результаты, когда исход очевиден.

Обучение племени Тенпуга

Если персонажи собираются сражаться, они должны обучить племя Тенпуга. Обучение охватывает как простые умения, вроде того, как маршировать в строю, так и сложные действия, вроде ведения рукопашного боя. Кому-то из персонажей придется тратить большую часть своего времени на обучение членов племени. Способ организации подразделений остается на их усмотрение.

DM'у следует отыгрывать обучение сессию-две, чтобы увидеть, как именно персонажи собираются его проводить, и определить реакции последователей Тенпуга. Суровый тренер может вызвать уважение и послушание, а может – страх и ненависть. Добрый тренер может заслужить уважение, но так ничему и не научить. В любом случае, важно высокое значение Обаяния.

Племя Тенпуга на данный момент насчитывает всего лишь около 150 боеспособных (хотя перед битвой могут прибыть еще до 30). Из них только десятеро обладают хоть каким-то боевым опытом (все в разной степени). Все они крепкие, усердные и мотивированные люди, и если бы только было необходимое время, из них можно было бы подготовить великолепных солдат.

Строительство обороны

Помимо подготовки племени к битве, как минимум кто-то из персонажей должен озаботиться подготовкой обороны храма. Вокруг храма есть немало ресурсов, которые можно обратить на укрепление защиты. Штабель бревен (область 1 на карте №2 стр. 14) можно использовать для усиления храмовых врат или для постройки маленького укрепления перед вратами.

Эти бревна можно также использовать для отстройки старой сторожевой башни (область 4), хотя ее гарнизон неминуемо погибнет, если башня будет отрезана.

Чтобы раздобыть больше строительных материалов, можно предпринять путешествие в Лес Полумесяца, хотя это может занять слишком много времени – гиты нападут примерно через семь дней. Более близким источником



Битва в ночи

материалов может быть сам лагерь гитов. Фургон можно пустить на стройматериалы, а канков – на формирование кавалерийского подразделения. Подобный набег может быть крайне опасным, хотя у предприимчивых персонажей несомненно все получится.

Постройка любых укреплений будет делом нелегким, поскольку плотники и инженеры Тенпуга все еще в Лесу Полумесяца. Они вернутся через три дня, если только смогут пройти мимо гитских патрулей, окружающих область храма. Если персонажи не предпримут усилий, чтобы удержать патрули подальше от возвращающихся членов племени, DM может рассудить, что они не прошли. Гиты даже могут сбросить их мертвые тела в лагерь, чтобы позлить племя Тенпуга.

Если будет расчищен проход между гитских патрулей, то в течение следующей недели к племени вернутся около 30 человек из различных мест. Если персонажи убьют достаточно патрульных, то командиры гитов могут решить, что дальнейшие потери бессмысленны, и прекратить патрулирование вокруг храма. Если это произойдет, то плотники и инженеры смогут помочь военным усилиям, когда придут.

Производство оружия

Самой худшей проблемой, с которой может столкнуться племя Тенпуга, будет количество и качество оружия. Их повседневное оружие просто не приспособлено для сражения с хорошо вооруженной армией. Тенпуг – мастер оружейник, но ему необходимо сырье – предпочтительно не камень или кость, но металл.

Есть немало способов, какими персонажи могут наложить руку на необходимые им материалы. DM'у следует выслушать любой придуманный игроками план, и позволить работать всем разумным.

Источником наилучшего оружия является лагерь гитов. Если персонажи исхитрятся украсть часть оружия у гитов, то смогут вооружить им племя. Способ трудный, но самый многообещающий.

Есть также несколько мест, где можно раздобыть сырье, необходимое для производства оружия. Очень мало существ обитает в безводных песчаных пустошах. В этих пустошах персонажи могут найти стаю

ча'трангов, дюнных уродов, или каких-то других существ, из чьих костей можно сделать убогое оружие. Также поблизости есть и другие источники. См. карту на стр. 6 для следующих мест.

1. Обсидиановый карьер

Под вами расстилается иззубренная трещина в земле, чьи стены пятнают выходы блестящего черного обсидиана. Если бы у вас было время до нападения гитов, чтобы собрать и обтесать обсидиан, то из него получилось бы хорошее оружие для племени. Его тут много, земля у подножия утеса усеяна кусками обсидиана. Повсюду также осколки и кусочки стеклянного камня.

Не далее, чем в 6 милях от племени Тенпуга находится карьер с высококачественным обсидианом. Тенпуг и его ремесленники могут сделать из него копья и топоры, хотя для рукояток необходим лес, который по идее должны принести плотники из Леса Полумесяца.

Существует опасность того, что группу, отправившуюся аж за шесть миль, от лагеря могут обнаружить гиты. Кроме того, карьер используется дикой и враждебной бандой мулов. Если персонажи успешно минуют это племя, то они смогут набрать столько камня, сколько пожелают.

Существует 20% вероятность того, что мулы будут в карьере, когда туда придут персонажи. Также есть дополнительная 30% вероятность, что пока персонажи собирают камень, заявятся еще мулы, независимо от того, были ли там до этого или нет. Из собранного там обсидиана выйдет стандартное каменное оружие.

Дикие мулы подходят группами по 2-7 (1d6+1) и обладают следующими характеристиками.

Дикие мулы (2-7): THAC0 15; Dmg 1d6+1; AC 8; HD 5+5; hp 30 каждый; MV 9; SZ M; INT avg; AL NE; ML 12; XP 270; Сокровище: 1d4 единиц каменного оружия. Примечание: есть 75% вероятность, что любой из мулов обладает диким псионическим талантом.

2. Море Ила

Вы стоите на берегу опасного Моря Ила. Предательская жидкость волнуется вокруг ваших ног и носится в воздухе, слепя глаза. Ветер пригоняет жалающий вал ила и запах мертвечины. На большую скалу, примерно в 100 ярдах от берега,



Битва в ночи

насажен гниющий утонувший червь. Это существо величественно даже в смерти. Оно огромно, почти 100 футов в длину, и, должно быть, представляло ужасающее зрелище – когда было живо.

Неподалеку, в Море Ила лежит тело здорового утонувшего червя. Из его зубов и костей выйдет твердое и прочное оружие. К несчастью, добраться до дохлого червя нелегко, персонажам предстоит изобрести способ преодолеть около 100 ярдов илового моря. Более того, под поверхностью лежит большой белый иловый ужас, охотящийся на падальщиков, собравшихся на огромный труп. Ужас нападет, когда персонажи попытаются пересечь ил.

Иловый ужас (1): THAC0 7; Dmg 1d8 (×10 щупалец); AC 8; HD 14; hp 90; SA сдавливание; MV 3; SZ G; INT животный; AL N; ML 10; XP 7000; Сокровище: нет. Примечание: В каждый раунд после успешного удара, иловый ужас наносит 1d8 очков повреждения сдавливанием. Необходимо 10 очков повреждения, чтобы отсечь щупальце, а дробящее оружие наносит только половину повреждения.

Из зубов утонувшего червя выйдут костяные короткие мечи или копья, действующие как металлические, без обычных боевых штрафов для костяного оружия. Однако, они все-таки подчиняются правилу на ломание для костяного оружия.

Антигитские вылазки

Если персонажи смогут организовать достаточное число налетов на гитов, боевой дух последних начнет ухудшаться еще до начала битвы. Более того, в налетах гиты могут терять оружие и припасы, что в любом случае уменьшит их боевые возможности. До истечения недели гиты будут медленно наращивать свою численность. К концу их будет 320 (минус все убитые персонажами) воинов. А если персонажи применяют хорошую контрналетную тактику, часть гитов может дезертировать, еще более уменьшая их численность.

Хорошими целями для контрналетов будут складские шатры, загоны и три командирских шатра. Для поддержания горения своих черных камней, гиты используют воспламеняющуюся жидкость – ее можно использовать, чтобы устроить взрыв. Также, племена гитов подозревают друг друга, так что персонажи могут, атаковав одно племя, подставить другое,

что приведет к междоусобице. Если это получится, то долго гиты не продерутся – они успеют убить лишь пару дюжин своих собратьев, пока не вмешается вождь Руны и не положит конец драке.



Битва в ночи

Часть шестая: битва

После недели, или около того, отпущенной DM'ом игрокам на подготовку, нападают гиты. Неожданность нападения будет зависеть от мер предосторожности, предпринятых игроками. В любом случае, подлинное нападение на храм начинается следующим:

С рассветом пришли гиты, собравшись темной стеной на господствующих над храмом дюнах. А где-то вдалеке восходит распухшее солнце, и небо полыхает малиновым огнем. Гиты вызываяще потрясают своим острым металлическим оружием и кроют матом на своем гортанном, напоминающем звериный, языке. Подобно языкам огня, плещутся на ветру треугольные, боевые штандарты.

Оглянувшись на народ Тенпуга, вы видите напуганных, но решившихся людей, готовящихся защищать свой дом. Защитники не издают ни звука, слышно только гитских воинов.

Племя Тенпуга может принять очень хорошее решение: забиться в храм и сражаться только во вратах. Если врата закрыты, гиты попросту разожгут костер перед храмом, и попытаются всех выкурить. Хотя на это и потребуется немало времени, но итог будет в пользу гитов. Хорошей идеей будет закрепиться во вратах, или даже перед храмом, отступая внутрь лишь, когда все будет потеряно. Возможны и более изощренные планы, вот только племя, вероятно, все в них перепутает.

План гитов прост. Рука переваливает через песчаные дюны и атакует все силы на своем пути. В это же время, Глаз заходит с фланга, пытаясь вклиниться между племенем и вратами. Руна остается на вершинах дюн, выжидая, чтобы броситься всей массой туда, где это будет нужнее. Если возникнет проблема, Руна устремится вниз, и попытается сокрушить врага.

Статистика Племена гитов

BATTLESYSTEM:

Вожди гитов (1 на каждый отряд): AD 6; AR 8 (доспех из панциря иникса); Hits 3; ML 13; MV 3.

Руна (10 фигурок): AD 8; AR 8 (доспех из панциря иникса); Hits 2; ML 13; MV 9.

Рука (7 фигурок): AD 8; AR 7; Hits 2; ML 12; MV 9.

Глаз (8 фигурок): AD 8; AR 9; Hits 2; ML 12; MV 3.

Статистика Племя Тенпуга

BATTLESYSTEM:

Статистика для племени рабов будет различной, в зависимости от успеха персонажей в обучении и оснащении племени для битвы. Статистика для персонажей определяется по обычным конверсионным правилам в книге правил «BATTLESYSTEM».

Если персонажи откроют проход сквозь гитские патрули, то в племени будет 180 воинов (18 фигурок). В противном случае, их будет только 150 (15 фигурок).

Плохо обученные и оснащенные: AD 4; AR 10; Hits 2; ML 10; MV 12.

Плохо обученные, но хорошо оснащенные: AD 6; AR 9; Hits 2; ML 10; MV 12.

Хорошо обученные и оснащенные: AD 8; AR 8; Hits 2; ML 11; MV 12.

Статистика Руководства по замкам; Племена гитов

Два меньших подразделения гитов стоят по 10 очков за фигурку, в сумме 150 очков. Племя Руны гораздо более смертоносное и стоит 15 очков за фигурку, в сумме 120 очков.

Статистика Руководства по замкам; Племя Тенпуга

Плохо обученные и оснащенные люди Тенпуга стоят 2 очка за фигурку. Если они хорошо обучены, но плохо оснащены, либо плохо обучены, но хорошо оснащены – они стоят 4 очка за фигурку. Хорошо обученные и хорошо оснащенные стоят 8 очков.

Повторяем, если персонажи прорвут блокаду вокруг храма, то фигурок будет 18, и только 15 если блокада останется.

Победа или поражение

Как бы хорошо ни подготовились, но только вряд ли персонажи приведут племя к победе в этой битве. Даже если Руку и Глаз поодиночке и можно как-то одолеть, но Руна дает гитам слишком большой перевес. В какой-то момент персонажам придется сыграть отступление, а члены племени могут даже сломаться и разбежаться, паникуя. Независимо от



Битва в ночи

направления, в котором прикажут отступать персонажи, войска побегут в храм.

Если отход заблокирован, их попросту отрежут и перебьют. Персонажи должны возглавить отступление, прорубиться сквозь гитов, чтобы дать людям Тенпуга возможность спастись.

Очень важно, чтобы в первой битве не погибло слишком много людей Тенпуга. DM может обеспечить это несколькими путями. Используя правила BATTLESYSTEM, считайте, что у каждого убитого есть добрых 80% вероятности остаться в живых – раненым, потерявшим сознание или удравшим.

Все выжившие люди Тенпуга проберутся в храм, так что, даже если вся армия рабов погибнет, от 90 до 100 людей выживет. Конечно, многие из них будут слишком изранены, чтобы продолжать сражаться без соответствующего медицинского ухода.

Последний рубеж

Как только последние люди Тенпуга оттесняются в храм, великие ворота закрываются и баррикадируются изнутри. Практически в это же время, гиты овладевают местностью и разводят большой костер. Как только в этом аду появляются клубы дыма, они начинают гнать их внутрь храма.

Неважно, какие меры предпримут члены племени, дым начнет просачиваться. Но даже если дым остановят, у гитов есть все необходимые припасы для проведения длительной осады, а у племени будет потихоньку иссякать еда.

Учитывая воинство гитов снаружи, у племени, казалось бы, нет ни единого шанса выжить. Пришло время персонажам предпринять некие решительные действия.





Битва в ночи

Часть седьмая: Глаз бури

Тенпуг быстренько созывает еще один совет. Само собой, пригласит и персонажей. Это будет мрачная и молчаливая встреча, и все взоры будут обращены на персонажей – ответа будут ожидать от них.

Если никому ничего не придет в голову, Тева или Исак выскажутся, что сейчас самое время обследовать храм в поисках древнего оружия или магии. Тенпуг, конечно же, будет яростно сопротивляться этой точке зрения, опасаясь добавить к текущим проблемам еще и древнее проклятие. Многие заметят, что никакое проклятие, если оно и есть в этом храме, не сделает ситуацию хуже. В конце концов, Тенпуга уговорят, и он покажет персонажам скрытые покои храма (области 21 и 22 на храмовой карте на стр. 18).

Древние чудеса

Не успев открыть двери в любые из этих покоев, персонажи обнаружат великие чудеса. В каждой из этой комнат сложены сокровища: примерно 85 золотых монет, три единицы древней мебели (прекрасной, разобранной до состояния непригодности), кираса от пластинчатого доспеха +1, отсортированные небольшие рулоны сгнившей ткани, 1d3 стальных мечей, и разнообразные древние украшения на сумму около 1200 глиняков. В каждой комнате одни и те же предметы, в тех же самых количествах.

Пока персонажи ласкают взглядом сокровища, Тенпуг настаивает, что взять можно лишь оружие и доспехи, ни в чем больше племя не нуждается. Также он предостерегает от разграбления этих комнат – он не хочет злить духов этого храма сверх абсолютной необходимости. Любая попытка неподчинения Тенпугу приведет к насилию и утрате доверия, в то время, как рабы поддерживают Тенпуга, не задавая вопросов, а сам он не уступит в данном случае.

В полу каждой комнаты есть по одному люку, ведущему в расположенные под храмом катакомбы. Эта область показана на карте катакомб на следующей странице.

Катакомбы былых времен

1. Входы

Пол в этих квадратных покаях сделан из больших камней, пригнанных друг к другу. За годы сюда просочилось ну очень много песка, образовав маленькие кучки возле стен там, где щели в камнях больше. Воздух в этом месте прохладен и влажен – просто рай для пауков и жужжащих насекомых.

Здесь персонажи проникают внутрь, воспользовавшись люком в тайных комнатах. Уровень пола катакомб примерно на 20 футов ниже основного храмового комплекса, так что необходимо соблюдать осторожность, если персонажи хотят безопасно спуститься.

2. Керамическая труба

Начиная отсюда, пол в туннели скользкий и грязный. Керамическая труба шести дюймов в диаметре выходит тут из земли, чтобы исчезнуть в потолке. Многочисленные трещины в стенке трубы позволяют постоянному ручейку воды просачиваться сюда, наполняя воздух бесконечным журчанием.

В этом грязном полу скрывается гнездо 10 кобр, 1d6 которых нападут на любого, топчущегося в этом месте. Сражаться с ними вовсе необязательно, поскольку змеи не смогут преследовать персонажей. Змеи уползут от огня или яркого света.

Кобры (10): THAC0 20; Dmg 1d2; AC 6; HD ; hp 2 каждая; SA яд класса C; MV 12; SZ S; INT животный; AL N; ML 8; XP 15; Сокровище: нет.

3. Древние мертвецы

Эта секция катакомб представляет собой большой лабиринт каменных ниш, где покоятся останки древних мертвецов. Невозможно определить, как давно они упокоились, но условия этих мест приводит вас к ощущению, что это было много веков назад.

Эти катакомбы длинные и запутанные, но таящаяся в них угроза намного опаснее, чем просто заблудиться. Катакомбы оккупируют сотни привидений. У всех них одна цель – защитить ужасное сокровище, лежащее глубже в лабиринте.

Они многое знают о происходящем наверху, в храме, и поддерживают племя Тенпуга, особенно потому, что те чтят храм, помещая добро на алтарь. Также они знают и о гитах, и очень обеспокоены судьбой своих останков,



Битва в ночи

если гиты проникнут в храм и обнаружат путь в катакомбы.

То, как привидения отреагируют на партию, зависит от действий самой партии. Если персонажи разыскивают кости для оружия, или (что хуже) золото, выносят какую-либо добычу из тайных комнат в храме наверху, или проявляют явное неуважение к храму и похороненным тут мертвецам, привидения решат, что персонажи – бяки, и обратят свою мощь против них.

Однако, если партия уважает могилы мертвых, если они отзываются хорошо о храме, и не будут становиться на дороге у привидений, те решат, что персонажи хорошие и предложат им помощь.

Персонажи-бяки

Персонажи, которых привидения считают бяками, будут прокляты этими древними духами. Следующий текст описывает сцену, когда на ней появляются персонажи:

Внезапно с холодного каменного пола поднимается стена испарений, окружая вашу партию. В зыбком тумане можно разглядеть дюжины искаженных лиц. Низкий, подвывающий голос раздается из ниоткуда, разносясь эхом в холодном воздухе.

*Услышьте песню древних мертвых,
Томитесь в ожидании судьбы,
Коль не исправите свой промах,
То приготовьтесь лечь в гробы!*

На этом месте туман растаивает, и все становится как прежде.

Персонажи прокляты древним и могущественным проклятием. В игровых терминах, они автоматически получают максимальное повреждение от каждой направленной против них атаки, пока своими деяниями не оправдают себя в глазах привидений. Судьей на этом процессе должен стать DM. Если усилия персонажей будут искренними, привидения появятся опять и снимут проклятие.

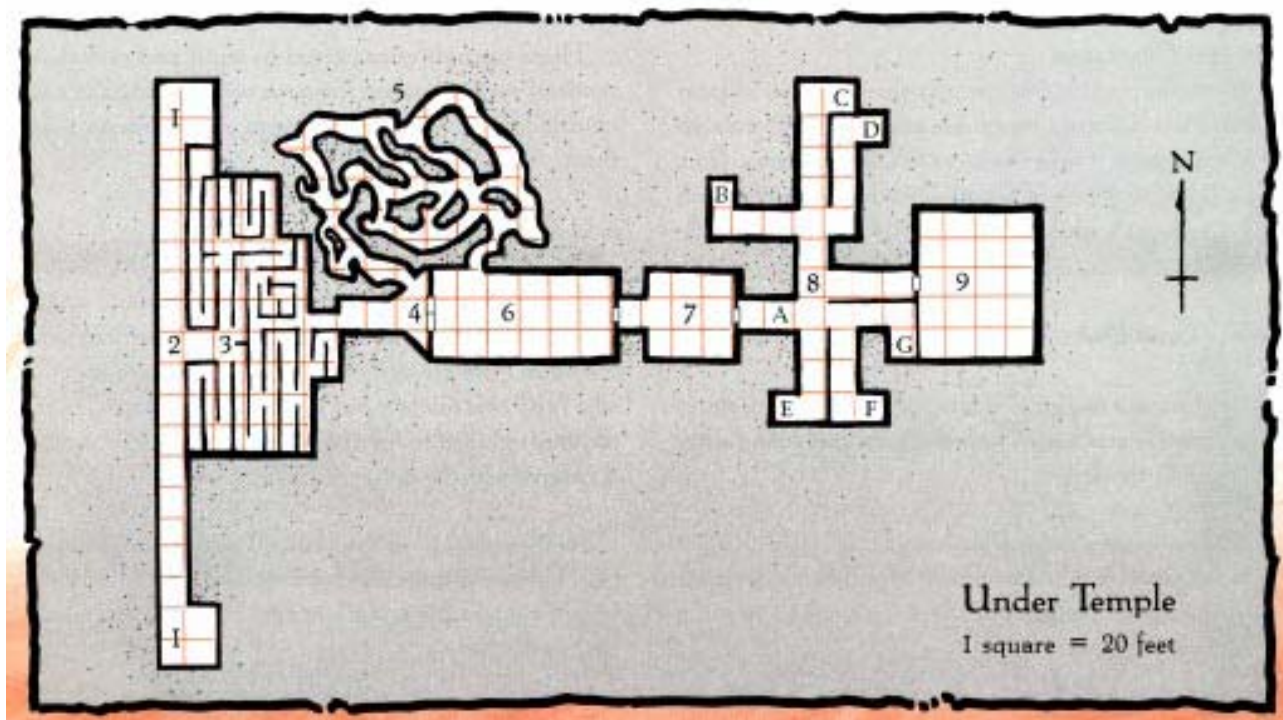
Хорошие персонажи

Если привидения сочтут персонажей хорошими, они будут шептать полезные подсказки искателям приключений, пока те будут бродить по катакомбам. Будет казаться, что шепот исходит из конкретной кучи костей, выхваченной из темноты трепещущим светом факела, и каждая подсказка будет услышана только одним персонажем.

4. Великие двери

Пред вами великая двустворчатая дверь, изваянная из глыб черного мрамора и запечатанная тусклым, серым свинцом. Двери инкрустированы серебряными рунами.

Это очень древний язык, датирующийся тысячами лет. Любой персонаж, способный расшифровать язык рун, обнаружит, что это предупреждение, гласящее следующее:





Бумва в ночи

*Кто осмелится сию печать сломить,
Рану нанесет, кою не исцелить,
Бойся власти сердца мертвеца,
Малиновой чумы – ужасного конца.*

Двери можно открыть лишь могущественной магией. Необходимо применить, как минимум, заклинание 6-го круга (дезинтеграция, камень в плоть, или заклинание, причиняющее минимум 30 очков физического повреждения), чтобы пробиться внутрь. Если не задействовать могущественную магию, то партии придется пробираться боковым проходом, который чуть больше простой дыры в стене.

5. Червячные ходы

Это круглые туннели, гладкие и сухие, проложенные в твердой скале, будто ход какого-то таинственного червя. Несколько валяющихся на полу камешков необычно круглые и гладкие, но совсем не похожи на яйца.

Эти туннели прорезали ветер и дождь тысячи лет назад, когда это место было подвержено этим природным силам. На самом деле тут нет никакой опасности.

6. Зал осквернителей

Когда вы осматриваете это место, вас не может не шокировать жестокость и зло покрывающей стены резьбы. Она изображает великих львиноголовцев, построивших этот храм великанов, но все они изображены пытаемыми либо убиваемыми ужасными способами. Пол в этом месте покрыт костями мертвецов.

Когда партия войдет в Зал осквернителей, скелеты восстанут. Эти существа – останки всех осквернителей, которые сражались против храма в былые времена – попытаются уничтожить партию.

Скелеты (40): THAC0 13; Dmg 1d6-1 (короткие костяные мечи); AC 7; HD 1; hp 5 каждый; SD ½ повреждения от колюще-режущего оружия, иммунитет к заклинаниям сна, очарования и удержания hold; MV 12; SZ M; INT нет; AL N; ML 20; XP 65 каждый; Сокровище: нет.

7. Комната головоломки

Эта комната сделана из сцепленных сложным образом камней, напоминающих кусочки большой головоломки. Дальняя стена этой комнаты представляет собой обширное зеркало, превосходно отполированное и яркое, несмотря на все годы, что оно было похоронено здесь.

Едва войдя, партия увидит, что дальняя стена – это гигантское зеркало. Более близкое изучение покажет, что в середине зеркала есть дверь, хотя оно ярко отполировано, и заметить ее будет непросто.

Приближаясь к двери, персонаж будет видеть ужасное пророчество о собственной смерти, отраженное в зеркале. DM'у следует тщательно учесть страхи и желания, изображаемые персонажу, чтобы сцена смерти получилась отталкивающей для него. Например, храбрый воин может быть убит вором в ночи, а жалкий мошенник может увидеть себя подыхающим от голода на улицах Тира попрошайкой. Каждый очутившийся возле зеркала персонаж, увидит свое отражение.

Достигнув двери, персонаж обнаружит, что она не плотная, и, что он может пройти сквозь нее. Персонаж, подхихивавший к зеркалу с повязкой на глазах, или как-то еще умудрившийся не видеть образов в зеркале, не сможет пройти сквозь дверь.

8. Темный лабиринт

Вы входите в зону абсолютной тишины и полной темноты. Вы вообще ничего не видите, и ни одно ваше действие не вызовет ни звука.

Войдя в лабиринт, персонажи не смогут ни видеть, ни слышать, благодаря действию заклинаний постоянной темноты и тишины.

Как только любой из персонажей вступит в зону, отмеченную на карте «А», все персонажи будут раздельно телепортированы, каждый в разную зону (от «В» до «Г»).

Из-за действия висящих над этим местом заклинаний, персонажи не смогут разговаривать друг с другом. Чтобы отобразить это, игрокам надо разрешить говорить только с DM'ом.

Кроме персонажей в лабиринте нет ни монстров, ни ловушек, ничего опасного вообще. Если персонажи врезаются друг в друга, DM должен просто описать, что ощущает каждый из них. Поскольку персонажи будут, вероятно, ходить с обнаженным оружием, то, врезавшись в существо, они ощутят острые предметы. В страхе и ужасе они могут предположить, что это существо враждебное и атаковать своих товарищей.

Все атаки в темноте подвержены штрафу -4, хотя навык боя вслепую по-прежнему действует. Заклинания с вербальным компонентом не действуют, хотя это можно поправить



Битва в ночи

вокализацией или подобной магией. Заклинания, обычно освещающие местность, тут не дадут никакого света, равно как и факелы, и прочие виды света.

Если у персонажей есть особый боевой стиль, или часто предпринимаемый маневр, то они могут опознать друг друга. Конечно, псионика и похожие способности позволят персонажам свободно общаться, даже в абсолютной темноте

и тишине. Также персонажи могут вообще избежать сражений, если не начнут панически метаться.

10. Последние покои

Примечание: Дверь в зону 9 магически закрыта. Она легко откроется от руки кого-нибудь с добрым мировоззрением, но не сдвинется ни для кого, кто зол или нейтрален.





Битва в ночи

Это большие покои, вырубленные в твердой скале. Стены гладкие и блестящие. В центре комнаты находится изукрашенный резьбой пьедестал из искрящегося кристалла. На вершине этого произведения искусства покоится единственный черно-красный камень, размером примерно с мужской кулак. Из сердца этого камня просвечивают наружу язычки красного света, бросая танцующие отблески на потолок и стены.

Этот ужасный камень, известный как Рубиновое сердце, впервые был явлен поверхности тысячелетия тому. С тех пор он шествовал по истории, пока в конце концов, не был заперт жрецами этого безымянного храма.

Любого, взявшего этот камень с пьедестала, охватывает темно-красная аура, трепещущая вокруг него, подобно малиновому пламени темного солнца. В тот же миг камень начнет пульсировать подобно большому сердцу.

Пока персонаж держит камень, вокруг него остается эта волшебная аура. Персонаж, охваченный этим магическим пламенем, пребывает под действием заклинаний *сопротивления огню* и *сопротивления холоду*. Вдобавок, Рубиновое сердце действует наподобие палочки огня. Первоначально в нем 10 зарядов, которые восстанавливаются со скоростью 2 заряда в день; максимум в 10 зарядов никоим образом не может быть превышен.

Однако, Рубиновое сердце – предмет, наделенный интеллектом, и злой (Интеллект 17, Это 13). Он попытается подчинить себе владельца, как описано в разделе «Оружие, наделенное интеллектом» «Руководства Хозяина Подземелья». За каждый день обладания Рубиновым сердцем, его владелец теряет одно очко значения индивидуальности. Как только предмет подчинит себе персонажа, то заставит его свершать деяния злые и жестокие супротив врагов, а когда те закончатся, то и супротив друзей. Если значение индивидуальности персонажа падает до 0, то персонаж умирает, а его дух поглощается Рубиновым сердцем.

Персонаж, взявший Рубиновое сердце, не сможет положить его, кроме как в этой комнате. Как только камень вынесен из этого места, его сила делает избавление от него невозможным. Захватив контроль над владельцем, камень никогда не позволит ему вернуться в эту комнату и положить себя.





Битва в ночи

Часть восьмая: Победа огнем

Заполучив Рубиновое сердце, партия овладела оружием, способным отбросить гитов. С Рубиновым сердцем они должны вернуться назад по подземным катакомбам и подняться в храм.

Когда они возвращаются, гиты бьют по храмовым вратам тараном, а дым заполняет помещение. Большинство членов племени лежат на полу, где воздух все еще пригоден для дыхания. В отсутствие персонажей ситуация ухудшилась, и все идет к тому, что великие каменные врата храма скоро не смогут сдерживать гитов.

Следующий текст описывает сцену для персонажей:

Всюду вокруг вас народ Тенпуга готовится к битве. Надеваются доспехи, извлекается оружие, и все со страхом смотрят на храмовые врата. Снаружи злое стучат боевые барабаны гитов.

Партия должна быстро разбить племя Тенпуга по отрядам и подготовить их бою. Боевой дух откровенно низок, и чтобы его повысить было бы неплохо, чтобы кто-то из персонажей произнес речь или продемонстрировал силу Рубинового сердца.

Последняя битва

Вся рать, пережившая последнюю битву, может участвовать в этой. На этот раз гиты не имеют резервов, и попытаются атаковать всеми своими силами. Племя Руны займет позицию в центре, Рука и Глаз – по флангам, и обрушатся на племя Тенпуга.

Рубиновое сердце позволит племени компенсировать недостаток в численности и выучке. Из-за предыдущего поражения боевой дух племени падает на 2. Однако они могут получить премию к боевому духу, если персонажи произнесут хорошую речь или воодушевят войска каким-то иным образом.

Эпилог

Рубиновое сердце настолько напугает гитов, что при каждом его использовании те должны делать проверку боевого духа. Так что, благодаря великой силе артефакта, персонажи сумеют сокрушить легионы гитов и оставить за собой поле боя.

Хотя персонажи, несомненно, совершили акт великого героизма, защищая Тенпуга и его народ, война еще не закончена. Пока гиты находятся в этом районе, они будут постоянной угрозой племени Тенпуга. Необходимо отбросить гитов туда, откуда они пришли. Кроме того, племя само собой возжаждет отомстить за павших товарищей. Племя Тенпуга попросит персонажей остаться и закончить начатое дело.

И, конечно же, нельзя сбрасывать со счетов Рубиновое сердце. Догадливые персонажи постараются немедленно вернуть его, откуда взяли. Те же, кого искусит мощь артефакта, могут попытаться оставить его себе и продолжить пользоваться им. Подобный персонаж будет понемногу поглощаться реликвией, пока не будет уничтожен.



Приключение второе: Отомстим!

Раз уж персонажи остались в живых после первого приключения кампании «Черный гребень», пришло время двигаться дальше. Племя Тенпуга сделает все возможное, чтобы вдохновить персонажей возглавить поход на гитов.

В «Отомстим!» персонажи ведут свою собранную на скорую руку армию на удирающих гитов. Погоня чревата опасностями, включая засады гитов и обычные опасности атасийских диких земель.

Тем временем гиты отступают к базовому лагерю – недавно завоеванной железной шахте Нибеная. Их повелитель, могущественный псионист, посредством сновидений атакует персонажей и их армию, ввергнув многих из них в коматозное состояние, где их разум может быть похищен.

Когда дела становятся хуже некуда, персонажи обнаруживают, что могут контратаковать повелителя гитов с помощью псионического устройства, оставленного в их лагере, как часть предыдущей атаки. Двигаясь сквозь реальность сна, они встречаются с псионическими защитными рубежами повелителя гитов, обретшими реальность в мире сна.

Прорвавшись с боем, они атакуют непосредственно разум повелителя гитов. После победы над повелителем гитов и освобождением разумов членов племени, возобновляется марш к воротам железной шахты. Племя Тенпуга берет ее в осаду, но стены высоки, а бойцов у Тенпуга маловато.

Чтобы стало совсем весело, армия Тенпуга обнаруживает остатки разгромленного отряда нибенайцев, посланного освободить шахту. Даже лишившись большей части своих солдат, нибенайский отряд может оказаться очень полезным в борьбе с гитами – но вот можно ли доверять нибенайцам?

В ужасной финальной битве племя Тенпуга атакует крепость, сокрушая гитов раз и навсегда. Освободив железную шахту, они выясняют, что гиты пришли из шахты, расплодившись в каком-то подземном логове и атаковав, когда шахтеры, влекомые жаждой железа, врылись слишком глубоко. Многие из шахтеров были уведены гитами – то ли в рабство, то ли для худшей участи.





Отомстим

Часть первая: Погребальные костры

Вне всяких сомнений, две битвы в последнем приключении повлекли множество смертей. Теперь у племени Тенпуга появилась возможность провести погребение этих людей. В этом племени традиционным способом захоронения являются погребальные костры. С похоронами надо поторопиться, поскольку из-за горячего солнца разложение начинается очень скоро.

Перед кремацией, либо как дань какому-нибудь выдающемуся герою, прозвучит речь одного или всех персонажей. Кстати, для командиров вооруженных сил в этом нет ничего необычного. Доброе слово будет высоко оценено всем племенем, которое не привыкло одновременно терять стольких друзей. Когда все слова будут сказаны, все тела собраны, DM может описать сцену следующими словами:

После того, как раненым оказали всю доступную медицинскую помощь, зажжены погребальные костры и мертвые становятся пеплом. Гитов жгут отдельно и в ночи повисает вонь горящей плоти.

Военный совет

Когда племя Тенпуга соберется в храме переждать дневную жару, у них будет, что обсудить. Благодаря своей победе, они уже не зеленые новобранцы. Несмотря на высокий боевой дух, из повиновения пока не выходят.

Тенпуг просит персонажей присоединиться к совету, наряду с уцелевшими лидерами племени. Если не ясно, кто уцелел в прошлом приключении, для каждого НИПа бросайте d10. Опытный воин погибает при результате 1, не имеющий боевого опыта – при 1-2.

Когда совет соберется, Тенпуг попросту спросит персонажей, что делать дальше. Если персонажи думают, все кончено, то нескольким членам совета захочется узнать, а что будет, если после ухода персонажей гиты вернутся. Необходимо разгромить и сокрушить гитов, или племени всегда будет грозить опасность. Более того, необходимо выяснить их источник стального оружия, прочесать местность на предмет прочих гитских племен, найдя – договориться по-хорошему, либо уничтожить.

Племя жаждет мести, а еще – отыскать источник металла, из которого сделано оружие гитов. Если персонажи воспротивятся продолжению битвы, Тенпуг предложит им долю в источнике металла, когда тот будет найден.

Члены совета охотно продолжили бы сражение. Многие из них, будучи лидерами общины, чувствуют ответственность за павших в битве. Очень немногие ищут мести. Все племя хочет преследовать гитов, и могут даже обойтись без персонажей, если те решат не присоединяться к делу отмщения.

Вооружаясь для войны

Примерно 10% всего костяного и 20% всего каменного оружия было повреждено в битве. Далее, у племени слишком мало выючных животных, а о доспехах и говорить не приходится. Также и запасы пищи не рассчитаны на армию, планиующую преследовать племена гитов. Если персонажи собираются продолжать битву, им необходимо решить эти проблемы.

Многое из оружия мог бы починить Тенпуг, если дать ему два-три дня. За это время гиты исчезнут, и их след будет старым и трудно обнаружимым. К счастью, на каждых десять убитых гитов приходится 2d4 брошенных единиц исправного стального оружия (в основном копий).

Выючных животных можно найти в лагере гитов, если персонажи не увели их еще раньше. Если они нужны персонажам, то надо поторопиться с кражей, потому что гиты, убегая, заберут животных с собой.

Если персонажи пошлют разведчиков на поиски пропавшего пастуха (он увел от опасности стадо канков, когда началась война), то найдут его на заре следующего дня. К полудню он приведет к племени 30 канков, но только 20 из них подходят для верхового сражения.

Строясь в ряды

Будем надеяться, что персонажи смогут вывести в поле 30-100 солдат. Все равно, на большее у племени не хватит избытков еды. Как персонажи распределят их по отрядам, остается целиком на их усмотрение.



Отомстим

Может весьма пригодиться небольшой преследующий или летучий отряд. Его можно сформировать из лучших бегунов с самым легким вооружением, или из всадников на канках. Если доступно какое-либо дистанционное оружие, необходимо вооружить им этих застрельщиков. Задачей этого отряда будет выслеживать и тревожить врага.

Остальное войско можно сформировать в главный отряд. Он будет двигаться медленнее летучего отряда, но более опасным в битве. Он может следовать за летучим отрядом и получать от него указания. Именно они понесут еду, дополнительное оружие и прочее оснащение.

Все члены племени Тенпуга теперь считаются хорошо обученными, вне зависимости от того, как обстояли дела перед битвами в прошлом приключении. Побывав в бою и оставшись в живых, они стали гораздо лучшими воинами.

Еда и вода

Каждый воин может нести семидневный запас еды и воды, при урезанном водном рационе – полный галлон в первый день и половину во второй. На каждого канка можно нагрузить запас воды на 25 человеко-дней или запас еды на 50 человеко-дней.

Если у армии есть лишние канки, не несущие всадников, на них можно навьючить в два раза больше.

Среди шатров

Как только персонажи подготовят племя Тенпуга к маршу, те захотят напасть на гитов в их лагере. Разведчики (если персонажи догадаются их послать) донесут, что гиты не только не зарываются для обороны, но, кажется, готовятся сняться с места.

Гиты дождутся сумерек, чтобы покинуть лагерь и начать долгий марш домой, к базовому лагерю, до которого около 25 миль. Многие гиты останутся в лагере, где подготовят засаду для племени Тенпуга, если те вздумают преследовать гитов.

Персонажи, достигнув лагеря, увидят, что он выглядит покинутым. На самом деле, выжившие члены Руки (вместе со своим вождем, если он еще жив) прячутся в шатрах, дожидаясь, чтобы люди Тенпуга вошли в лагерь.

Гиты, прежде чем атаковать, подождут, пока большая часть племени Тенпуга не войдет в лагерь и не приблизится к местам засад.

Для оставшихся членов Руки используйте статистику, данную выше, в Шестой части Первого приключения.



Отомстим

Часть Вторая: Через пустыню

После победы над гитами в лагере, персонажи поймут, что это был всего лишь бой с арьергардом, состоящим из немногих уцелевших членов племени Руки. Следы уводят в пустыню, свидетельствуя, что немалая часть гитов спаслась. Сейчас они удирают, но если дать им спастись, они вернуться, чтобы застать врасплох и уничтожить племя Тенпуга. Племя рабов должно выжать максимум из своего нынешнего преимущества и избавиться от гитской угрозы раз и навсегда.

Охота

Теперь персонажам надо подготовиться к долгому маршу в пустыню вслед за гитами. Нет ни малейших идей, ни куда они идут, ни что они обнаружат по прибытии. Войска в экстазе – ведь враг, наконец-то, бежит, и хотят воспользоваться этим на всю катушку. Гнев из-за павших товарищей достигает высокого накала, и солдаты грызут удила, пылая желанием загнать и окончательно уничтожить своего врага.

Армия должна отдыхать двенадцать часов в день, и тратить на сворачивание-разворачивание лагеря по полчаса утром и вечером. Если учесть время на прием пищи, на марш остается только десять часов в день. В идеале это позволило бы армии покрывать по 20 миль за день. Однако перпендикулярно маршруту армии идут песчаные дюны (некоторые по 80-100 футов в высоту). Добавьте к этому мягкий песок, ходьба по которому нелегка и утомительна, и продвижение армии в день составит лишь восемь миль.

Гиты, из-за своей сгорбленности, проходят в день лишь шесть миль. В первую ночь они совершают форсированный марш, пройдя 10 миль. На второй день они пройдут 6 миль, а последние 3 мили, оставшиеся до их главного лагеря, пройдут форсированным маршем на третий день.

График движения персонажей остается на их усмотрение. Скорее всего, они будут спать в первую ночь, и отправятся в пустыню на следующее утро, чтобы воспользоваться преимуществами солнечного света, преследуя врага, а, заодно не позволив ему устроить засады в темноте.

Гитов примерно сотня (очень многие дезертировали). У них есть арьергард из двадцати воинов на канках. Этот отряд попытается удержать преследующий отряд племени подальше от главных сил гитов.

Следы на песке

Ведя свои войска через атасийскую пустыню, персонажи столкнутся не только с гитами – есть много других опасностей, таящихся под темным солнцем. Чтобы отыграть их, ДМ должен обратиться к карте области на стр. 6 (приключение «Битва в ночи»). Эти столкновения отыгрываются по мере попадания на них персонажей. Первые два столкновения были использованы в первом приключении.

3. Обнажения пород

Подобно островам в море ила из песка выступают обнажения скальных пород. Они отбрасывают леденящие тени на песок, и предлагают убежище от завывающего ветра, поднявшего в воздух жалищую завесу песка.

Каждое из подобных мест хорошо подходит для устройства гитами засады, как это описано ниже в «Ударе змеи». Если племя Тенпуга уже настигает гитов, те подготовят засаду для своих преследователей у ближайшего выхода скальной породы.

Подобные скальные выходы часто содержат пещеры, вырезанные за тысячелетия песком и ветром. Если на протяжении дня племя рабов отдыхает в такой пещере, то ему хватит лишь половины дневной нормы воды. Более того, если они отдыхают в пещере ночью, то получают готовую крепость, где можно обороняться от нападений.

4. Мегамногоножка

Вдалеке вы можете увидеть гигантскую мегамногоножку, ползущую по песчаной дюне. К счастью, до этого 150-футового существа больше полумили. Большинство солдат пялится на нее, и тычут пальцами, чтобы бессмысленным любопытством отвлечься от монотонного марша. Как вдруг мегамногоножка разворачивается и устремляется к армии с феноменальной скоростью.

На самом деле мегамногоножка как раз поела стадо эрдлу, когда увидела армию. Существо по ошибке приняло армию за другого монстра, который попытается слопать стадо. Все



Отомстим

то время, что армия находится на обозримой местности, мегамногоножка будет гнаться за ней, догнав через полчаса.

Мегамногоножка (1): THAC0 11; Dmg 1d6 (×5) или 3d10; AC 3; HD 10; hp 65; SA яд класса В; MV 12; SZ G; INT животный; AL N; ML 12; XP 4,000.

5. Эльфийский лагерь

То, что вы видите, похоже на лагерь. Несколько скучившихся шатров вздымают свои верхушки из песков. Повсюду разбросаны эрдлу, спящие на дневной жаре. Перед шатрами стоит худой, костлявый часовой, полностью закутанный в коричневую, поношенную





Отомстим

одежду. Его лица невозможно разглядеть. Как только ваша армия взберется на гребень дюны, от постучит ногой в стоящий позади шатер.

Эта шайка эльфийских эрдлуводоов направляется в Лес Полумесца, чтобы откормить своих животных перед продажей в Нибенае или Гулге. Они с большим подозрением отнесутся к любому, кто подойдет слишком близко, и немедленно вооружатся, чтобы защитить свое стадо от мародеров. Один из их пастухов пропал еще день назад (на самом деле его съела мегамногоножка из столкновения 4).

Если персонажи будут достаточно учтивы, то смогут купить эрдлу у этих парней. В противном случае, эльфы обвинят персонажей в убийстве пропавшего пастуха, и скармливании их стада армии. Эльфы надеются выручить по 15 ср за эрдлу, если удастся их как следует откормить в Лесу Полумесца. Если персонажи предложат им по 15 ср за эрдлу прямо сейчас, то эльфы с радостью согласятся.

Эльфийские пастухи (9): THAC0 13; Dmg 1d6 (различное оружие); AC 7; HD 3; hp 12 каждый; MV 12; SZ M; INT avg; AL N; ML 11; XP 65 каждый.

Эрдлу (142): THAC0 17; Dmg 1d6/1d4; AC 7; HD 3; hp 14 каждый; MV 18; SZ M; INT животный; AL N; ML 10; XP 65 каждый.

Песчаная буря

На второй день путешествия поднимется ужасная песчаная буря. На данном этапе будет невозможным идти по следу гитов. Армии необходимо разбить лагерь и укрыться под чем только получится. Следующий текст описывает зарождение бури:

Весь день ветер не утихает. Подобно голодному зверю рыщет он по пустыне там и сям. Под конец великая стена песка вздымается и устремляется на вас. Когда же она достигает вас, то песок жалит ваши глаза и задувает вас в рот.

Буря продлится 2d4 часов. Уяснив, что за ними погоня, гиты воспользуются преимуществом непогоды, чтобы замести следы. После бури преследующему отряду придется потрудиться, чтобы снова напасть на след.

Именно тогда, в попытке уничтожить этот отряд, и ударят гиты. Если у племени Тенпуга нет преследующего отряда, то гиты устроят засаду для основных сил армии.

Удар эмеи

Гиты прячутся в одном из скальных выходов на карте области в начале этой книги. Если персонажи, находясь поблизости от засады, очень внимательны, то могут заметить гитов. Еще лучше выявит засаду магическая разведка.

Гиты выпрыгивают из скал, потрясая метательными копьями и готовясь к ураганной атаке. Как только преследующий отряд повернется к ним, из песка выскочат прячущиеся там гиты. Они помчатся в гущу отряда, навязав подразделению ближний бой, и уничтожив любой порядок и субординацию. Боевой дух быстро испарится, и, как только скальные гиты устремятся в ураганную атаку, преследующий отряд обратится в бегство.

Если в армии нет преследующего отряда, то гиты дождутся и атакуют в подобной манере основные силы. В этом случае они подождут, пока перед ними не окажется середина армии. Они убьют столько, сколько получится, что может причинить, благодаря замешательству, довольно высокие потери.

Нанеся должный урон, гиты удерут до того, как может быть оказано организованное сопротивление. Большинство потерь будет вызвано замешательством и потерей командования. Если гиты проведут свою атаку успешно, DM может считать, что они убили 2d10+10 членов племени. Если засада окажется успешной, то все солдаты получают до конца приключения -1 к боевому духу.

Гиты не станут встречаться с армией людей в чистом поле. Если персонажи обнаружат засаду до того, как она сработает (благодаря разведке, как магической, так и физической), гиты бросятся врассыпную, и соберутся в условленном месте встречи. Ни при каких обстоятельствах не вступят они в честную битву. Или врасплох, или никак!

Гитский воин (30): THAC0 17; Dmg 1d6 (стальное копьё); AC 8; HD 3; hp 15; SA прыжок на 20 футов (+2 к атаке), псионика; SD псионика; MV 9; SZ M; NT avg; AL CE; ML 12; XP 175; Сокровище: 1d6 ср каждый.

Гитский сержант (3): THAC0 15; Dmg 1d6 (стальное копьё); AC 8; HD 5; hp 25; SA прыжок на 20 футов (+2 к атаке), псионика; SD псионика; MV 9; SZ M; INT avg; AL CE; ML 12; XP 175; Сокровище: 1d6 ср каждый.

Псионические данные: PSP 80

Дисциплины: Телепатия, психикинетика



Отомстим

Науки: Проекция силы, телекинез, башня железной воли

Посвящения: Оживить объект, баллистическая атака, контакт, контроль тела, контроль пламени, проникновение в id, ментальный барьер, пустое сознание, удар по сознанию

Гитский лейтенант (1): THAC0 15; Dmg 1d6 (стальное копье); AC 8; HD 6; hp 30; SA прыжок на 20 футов (+2 к атаке), псионика; SD псионика; MV 9; SZ M; INT avg; AL CE; ML 12; XP

175; Сокровище: 1d6 ср каждый.

Псионические данные: PSP 80

Дисциплины: Телепатия, психокинетика

Науки: Проекция силы, телекинез, башня железной воли

Посвящения: Оживить объект, баллистическая атака, контакт, контроль тела, контроль пламени, проникновение в id, ментальный барьер, пустое сознание, удар по сознанию





Отомстим

Часть третья: Битва разума

Чтобы найти помощь для своей разбитой армии, командир Руны сумел послать гонца в базовый лагерь гитов. И на его мольбу ответил древний гит с великой псионической силой. Чтобы остановить армию освободившихся рабов, он просто отрежет ей голову. Утратив голову, армия останется без руководства и распадется. А голова – это, разумеется, персонажи.

Убийственный сон

Для атаки партии повелитель гитов воспользуется своими способностями могущественного псиониста. Психическая атака начнется за день до того, как армия достигнет гитского лагеря.

Когда начнется атака, один из персонажей пробудится от беспокойного сна. Он заметит, что вся армия, включая часовых, спит. Потом он заметит, что небо – темно-красного цвета, а песок – черен, как полночь. Он волен разбудить друга или даже всю армию для этого кошмара. Пока они смотрят, начнет подниматься ветер. С этого момента персонажи могут пожелать построить армию по боевым подразделениям, или, по крайней мере, сформировать оборонительный периметр, хотя, на самом деле, это не имеет значения.

Вскоре буря уже хлещет во всю, и видимость ограничивается несколькими футами. Сквозь завывающий ветер доносятся крики, и становится очевидным, что что-то охотится в рядах армии. Это личность повелителя гитов, учинившего это нападение. Его это создало ужасного монстра, что подкрадывается к членам племени Тенпуга. Если персонажи начнут искать причину вошлей, они ее найдут, но лишь после того, как существо (личность повелителя гитов) убьет около 30 человек. Из-за бури все атаки на монстра получают штраф -4. Ясно, что сам он этому штрафу не подвержен.

Обратите внимание, три-крины не спят, а потому на них не подействует это происшествие. Скорее они заметят, что вся армия спит, и ее не удастся разбудить.

Существо из сна (1): THAC0 11; Dmg 1d10 (×2); AC 2; HD 8; hp 40; SD иммунитет к псионике; MV 24; SZ M; INT avg; AL CE; ML 20; XP 2,000.

Утром

После битвы персонажи нормально просыпаются. Они обнаруживают, что убитые в сонной битве уже не проснутся. Это не смерть, а глубокая кома, из которой им не выйти. Пострадавших надо нести, что замедлит продвижение армии рабов до шести миль в день. Кроме того, такое впечатление, что никто так и не поспал спокойно в эту ночь, поскольку все раздражительно, слабы и устали.

Промаршировав весь день, персонажи и армия все еще в нескольких милях от конечной точки маршрута гитов (хотя они и не знают об этом). Боевой дух армии низок, а люди растеряны из-за ужасной сонной битвы, которую им довелось пережить.

Персонажи могут сообразить, что псионическая атака связана со сном, и что только через сон можно вступить в контакт с их разумами. Однако не спать – это тоже проблема. Поскольку прошлой ночью их атаковали, их сон не принес отдыха. Армия не сможет сражаться, если длительное время останется без освежающего сна. Чтобы отобразить это, каждый персонаж получает -2 к броскам атаки и проверкам навыков за каждый день без сна.

В конце концов, сохранять бодрствование станет невозможным, особенно совершая нечто утомительное, вроде марша. За каждый прошедший день персонаж делает проверку Телосложения. Неудача означает, что персонаж задремал в течении этого дня.

Возвращение кошмара

В конце концов персонажи и армия должны заснуть. Стоит уснуть одному, и всем прочим станет нелегко оставаться бодрствующими. Как только повелитель гитов установит контакт с уснувшими, заякорив тем самым свою силу, все, кто пытается не заснуть, должны каждый ход делать спасбросок от заклинаний, или заснуть и войти в мир сновидений.

Прошлой ночью повелитель гитов пробовал свои силы, поймав в ловушку в сонном мире лишь нескольких, введя их тела в кому. Сегодня он планирует провести полномасштабное наступление. Для этого он послал своего слугу, бесенка (imp) Калисора, положить посреди армии специальный магический предмет. Это даст повелителю гитов должным образом завершить свое заклинание. Обратите



Отомстим

внимание, поскольку три-крины не нуждаются во сне, они не почувствуют эффектов этого заклинания. Но это лишь до тех пор, пока бесенок не положит камень. После этого, каждому три-крину позволяется сделать спасбросок от заклинания – неудача означает, что они впали в бессознательное состояние, что позволит им присоединиться к грезящим.

Каждый оставшийся бодрствовать персонаж три-крин может сделать проверку Интеллекта, чтобы заметить маленького бесенка, летающего по лагерю. Все остальные к этому моменту уже спят. Когда бесенок найдет центр армии, он разместит там камень и нахохлится возле него. Если кто-то из тр-кринов охотится либо патрулирует по лагерю, существует вероятность 1 из 6 в раунд, что он наткнется на бесенка, прячущегося вместе с камнем среди спящих. Будучи обнаруженным, Калисор будет отчаянно пытаться защитить камень. Если кто-то подберет камень, то заклинание будет разрушено, и все спящие перестанут грезить, после чего их можно будет разбудить как обычно.

Конечно, те из спящих, кого убили во сне до того, как был поднят камень, не смогут проснуться. Поэтому, очень важно для любого три-крина оставаться в сознании, чтобы найти и изучить камень, сорвав тем самым заклинание.

Этот камень – маленькая, черная, неграненая драгоценность, внутри которой мерцает темный свет. Камень излучает магическую ауру, и его невозможно уничтожить обычными способами.

Само собой, если три-крин заметит бесенка еще когда тот подлетает или только пытается установить камень, то есть задолго до начала сражения, тогда контакт разумов прекращается и кошмарные атаки повелителя гитов заканчиваются. Можно сразу переходить к четвертой части приключения.

Бесенок (1): THAC0 19; Dmg 1d4; AC2; HD2+2; hp 14; SA яд; SD поражается только серебряным или магическим оружием, иммунитет к огню, холоду или электричеству; MV 6, FL 18 (A); SZ T; INT avg; AL LE; ML 10; XP 1,400. Примечание: все спасброски бесенок делает как существо с 7 HD, регенерация 1 hp в раунд, по желанию может превращаться большого паука или гигантскую крысу, становиться невидимым.

Пойманные во сне

До того, как камень будет найден и сдвинут, мастер гитов очень даже может изловить в мыслешафте одного, а то и больше, персонажей. Пойманным в царстве сна будет казаться, что они проснулись в своем лагере – с парой фиолетовых лун высоко в темно-красном небе, да песком глубокого черного цвета.

Хуже того, на дюнах, окружающих лагерь племени Тенпуга, собралась большая армия. Нечеткие фигуры, одетые, кажется, в порванные одежды и просторные мантии. Некоторые на странных, тощих (gaunt) животных с четырьмя лапами и ящерице-подобными головами. В руках у всех битое и ломаное оружие, и все смотрят вниз на лагерь, будто ожидая чего-то.

Несомненно, чтобы дать отпор, персонажи попытаются построить армию по подразделениям. Но даже для беглого взгляда очевидно, что их превосходят в численности минимум три к одному. Кто-то из персонажей поймет, что это психическая атака во сне, подобная вчерашней, и может попытаться чего-нибудь отчебучить. Пусть творят, что хотят – толку все равно не будет. Эта реальность грез полностью контролируется повелителем гитов, и что бы они ни сотворили – результат будет тот же, что и в реальной жизни. Это не их сон, а его!

Как только персонажи построят армию, либо, если они не пытались это сделать, армия построится самостоятельно, существа на дюнах начинают атаку. Когда они начинают переваливать через гребень, пурпурное небо высвечивает их. Персонажи видят тощих воинов с выпирающими ребрами в драных мантиях, и со сломанным оружием. Их немертвые скакуны неестественно ковыляют по песку вперед.

Дюн там две, по одной с каждой стороны от персонажей, на расстоянии примерно 50 ярдов. На каждой из них находится отряд немертвых, атакуют они одновременно с двух сторон. По мере приближения немертвых, персонажи и вся армия начинают узнавать в гниющих лицах друзей, врагов и родственников, которые пришли за своей добычей. Боевой дух, как вы уже догадались, падает.

Что бы ни предприняли персонажи, это обречено на провал. Не имеет значения, скольких из немертвых всадников они срубят – их возникнет еще больше. Очень скоро в живых останутся только персонажи. Сон заканчивается, когда персонажи оказывают



Отомстим

последнее сопротивление (вместе, либо поодиночке) немертвой орде.

На следующий день

Когда заря осветит поверхность Атаса, станет очевидной цена битв с повелителем гитов. Все, кто был убит в любой из сонных битв, остаются в глубоком сне, и, кажется, ничто не в силах потревожить эту кому.

Независимо от того, был обнаружен и побежден бесенок или нет, волшебный камень остается в лагере и будет найден искателями приключений. Поэтому, не имеет значения, что было раньше – теперь волшебный камень в руках персонажей.

Кто бы ни попытался «поговорить» с камнем, используя псионическую силу, он обнаружит, что камень позволяет установить частичный контакт с любым разумом в армии, даже если его обладатель и не виден. Камень усиливает псионический контакт, и может использоваться для связи с людьми на очень большом расстоянии. Догадливые персонажи могут сообразить, что с помощью камня можно вступить в контакт с создателем снов. Любая способность определить псионику покажет, что у камня есть наличие псионики.

Кто угодно, у кого есть псионическая способность контактировать, может, объединившись с прочими обладающими псионикой, использовать камень для вступления в контакт с его владельцем. Персонажи не могут точно знать, что произойдет в этом случае. Однако, поскольку другого способа нанести ответный удар по псионическому агрессору все равно нет, значит это единственный возможный выбор. Если ни у кого в партии нет телепатической способности установить контакт с владельцем камня, ДМ должен разрешить умное применение заклинания «чтение мыслей», хрустального шара, или чего угодно, чтобы получить должный эффект.

Установивший контакт с камнем попадает в ту же причудливую местность, где он сражался с немертвой армией повелителя гитов. Кроме того, поблизости от себя он может видеть ауры прочих людей, как если бы он просто находился в альтернативной вселенной, которая просто наслаивается на мир Атаса. Он может перенести этих людей в сонный мир, вступая с ними в мысленный контакт. Они переносятся со всем

своим оснащением и знанием заклинаний. Таким образом, персонажи могут отправиться в этом сонном мире на поиски повелителя гитов, причинившего им столько страданий.

Любой, способный к контакту персонаж, спящий возле камня, автоматически общается с камнем и обнаруживает то же самое. Камень легко использовать для вызванной им псионической активности, чтобы самому ее направлять, но он имеет доступ лишь к этому сонному миру.

Если персонажи не смогут все это выяснить, либо не имеют доступа к нужным заклинаниям обнаружения или псионическим способностям, все, что им остается, это, укрыв армию, как можно лучше, отправиться дальше самим, уповая, что, когда они победят врагов-гитов, то найдут способ разрушить заклинание. Не слишком далеко они найдут железную шахту и главные силы гитов. После чего, им надо проскользнуть внутрь и убить повелителя гитов, вызвавшего эту проблему. Как только это будет сделано, армия проснется, как ни в чем не бывало.

Железные Стражи

Персонажи, пересекающие границу мыслешафта, окажутся в извращенной копии своего лагеря. Как описано выше, черный песок простирается почти бесконечной пустыней под малиновым небом и двумя пурпурными лунами. Не видать ни одного врага, а в пустыне спокойно, как в пустой комнате.

Рано или поздно персонажам станет скучно и они отправятся в произвольном направлении, надеясь заметить что-то на монотонном просторах. Не имеет значения, куда они пойдут. В этом сумасшедшем сне все направления одинаковы.

Вскоре после своей отправки из лагеря, они столкнутся с Железными Стражами. Эти могущественные существа описываются так:

Уже несколько часов идете вы по эбеновым пескам. Наконец, вы набредаете на пару блестящих железных колонн, футов 25-ти высотой. Без малейшего звука по ним пробегает рябь, и они превращаются в здоровенных гитоподобных великанов, состоящих из живого металла. С завыванием, от которого, кажется, под вами сотрясается земля, они устремляются на вас в ураганную атаку.



Отомстим

Они являются псионической защитой повелителя гитов, сущностной персонификацией его башни железной воли. Партии, прежде чем пройти глубже в его царство, придется их уничтожить.

Железные Стражи (2): THAC0 5; Dmg 4d8; AC 0; HD 15; hp 80; MV 15; SZ H; INT avg; AL CE; ML 20; XP 5,000.

Победив этих существ, персонажи могут пройти глубже в царство снов. Прежде чем партия столкнется со следующей защитой повелителя гитов, пройдут часы (на самом деле, только несколько минут в реальном мире). Столкновение описывается так:

Неожиданно из темных песков вздымается великий повелитель гитов, сверкая в красном свете луны хитиновыми доспехами. В его лапах большой стальной топор, ростом он почти 12 футов, а на лице у него – ужасная ухмылка.

Гит-великан (1): THAC0 7; Dmg 1d10+4; AC-5; HD 12; hp 65; MV 12; SZ L; INT genius; AL CE; ML 20; XP 2,000.

Победа над этой тварью будет означать второе поражение повелителя гитов в псионическом сражении. У него остался последний резерв. Двигаясь дальше, персонажи набредут на третью тварь. Столкновение начинается так:

Великая, пускающая слюну тварь, поднимается перед вами из песка. Она похожа на лежащую в песке гигантскую улитку. Голова ее покрыта ужасающей массой щупалец, на которых расположено множество глаз. Тело ее делится на множество сегментов, и выясняется, что ходит она на многих сотнях ног, подобно стеножке. Есть у нее и несколько больших конечностей, каковые выглядят почти человеческими, но оканчиваются бритвено острыми крабьими клешнями.

На самом деле, для персонажей тут нет никакой опасности. Эта тварь, какой бы ужасающей и пугающей она ни была, исчезнет после первого же попадания оружием или заклинанием. Очень важно, чтобы DM описал существо по возможности ужаснее, поскольку в этом и заключается его защита.

Если кто-то из персонажей не выдержит и побежит, все исчезнет для него, и он проснется в лагере. Если все они удержат от этой твари, тогда проснутся все, а сонный камень будет разломан и бесполезен. Повелитель гитов отсечет их способность вступать с ним в контакт.

Если они не побегут, то должны будут сразиться с ужасным существом. Оно, однако, лает, да не кусает. Как только они преодолеют эту опасность, то смогут делать с беззащитным разумом повелителя гитов все, что угодно.

Разум Врага

Как только иллюзорное существо будет убито, произойдет великое сотрясение и из-под черных песков воздвигнется гигантская крепость. Крепость сделана из антрацитово-черного камня, текстурой и внешним видом напоминающего уголь. Как ни крути, а формой она – гигантский череп гита. Войти легко, поскольку рот ее открыт как великий дверной проем.

Персонажи обнаружат, что внутри она инкрустирована множеством крохотных драгоценностей, которые мерцают своим собственным светом. В центре черепа парит большая драгоценность, внутри которой движутся темные тени. При ближайшем рассмотрении, персонажи обнаружат, что все их солдаты пойманы внутри этого камня. Если его ударить, камень разобьется вдребезги, и персонажи вместе со всей армией пробудятся ото сна.

Если персонажи ударят прочие камни перед тем, как уничтожить центральный, те легко разобьются, и повелитель гитов умрет. Если они разобьют лишь центральный камень, то повелитель гитов сойдет с ума. Это окажется важным впоследствии, когда им придется повстречаться с повелителем гитов или его преемником.





Отомстим

Часть четвертая: У Ворот

После того, как персонажи провели свои армии через пылающие пустоши Атаса и землю кошмаров, они наконец-то прибыли к базовому лагерю гитов. Благодаря помощи повелителя гитов Руна смогла ненадолго их определить.

Войска Нибеная

Достигнув лагеря (см. карту на следующей странице), персонажи видят, что тот окружен частоколом и хорошо охраняется. Если они сумеют провезти разведку с возвышенности, то могут добыть ограниченную информацию, основанную на разделе «Захваченная шахта».

Если персонажи выставят часовых и потратят время, выясняя свои возможности, один из разведчиков доложит, что поблизости есть еще одна армия. По его словам, это какая-то группа оборванцев, возможно налетчики или работорговцы.

Если персонажи не сокроют эту информацию, то среди племени Тенпуга возникнет слух, что соседняя армия – отряд работорговцев, охотящихся за рабами, чтобы продать их в Нибену. Начнет шириться утверждение, что на них необходимо напасть и уничтожить.

На самом деле, третья армия – это отряд из Нибены, который пришел освободить железную шахту, над которой гиты построили свою базу. Это Нибенай вырыл шахту и построил частокол, ныне защищаемый гитами. Когда шахтеры зарылись слишком глубоко, они потревожили гнездо гитов, которые хлынули наружу в огромных количествах. Благодаря металлическому оружию и умной тактике, эти гиты быстро сокрушили войска из Нибены.

Отсюда гиты рассылали небольшие отряды, чтобы взять, что получится у любого, кто окажется поблизости. Когда они обнаружили племя Тенпуга, то, стянувшись в одно место, создали армию из трех основных племен, из тех, что вырвались на поверхность. Они отправились на позиции возле храма, откуда и проводили атаки в предыдущем приключении.

Нибенайский отряд был частью гораздо большего войска, посланного освободить шахту и открыть ее для шахтеров, чтобы восстановить жизненно важный приток железной руды в Нибену. Однако у армии возникли те же самые

проблемы с псионикой повелителя гитов, что и у персонажей. Это вкупе с застрельщиками гитов, постоянно тревожащих их фланги, уменьшило их численность до того довольно жалкого состояния, в котором они пребывают сейчас.

Предводительница этого отряда – одна из жен-храмовниц Нибены, молодая женщина по имени Вакскра. Что делать дальше, она не знает. Назад в Нибену дороги нет – нельзя же доложить королю-колдуну, что она полностью провалилась, и, что только горстка ее людей осталась в живых. Но и вперед идти нельзя – ее разведчики доносят, что гарнизон гитов слишком силен, чтобы ее маленький отряд мог атаковать в одиночку.

Переговоры

Определенно, Вакскра открыта для переговоров с персонажами и их армией. Если персонажи смогут убедить своих подчиненных работать совместно с храмовником из Нибены, то соглашение может быть достигнуто. Вакскра согласится помочь персонажам осадить крепость, если Нибену будет позволено после смерти гитов снова открыть и эксплуатировать шахту.

Ей очень любопытно, кто такие персонажи и откуда взялась их армия, но в обмен на помощь, она не станет ничего предпринимать против них. Вакскра способна понять, когда фортуна улыбается ей, и не станет подвергать свою миссию лишним угрозам.

Сражение

Если персонажи не смогут построить доверительные отношения с нибенайским отрядом, даже с гитами, в качестве общего врага, тогда они могут захотеть попросту напасть и уничтожить его. Это достаточно легко сделать, поскольку нибенайцы не готовы к битве и в случае нападения успеют построить только одно подразделение. А если у персонажей будет особенно хороший план битвы, то их враг не успеет даже этого.

Воины-рабы (2 фигурки): AD 8; AR 7; Hits 3; ML 7; MV 12. Это бойцы 3-го уровня, в сыромязных доспехах и со щитами. Боевой дух низок, но если освободить их из рабства, он повысится на два очка.

Регулярные войска Нибены (3 фигурки): AD 10; AR 8; Hits 3; ML 11; MV 12. Это бойцы 4-го



Отомстим

уровня с большими костяными алебардами и в толстых клепаных кожаных доспехах.

Захваченная шахта

После захвата гитами, шахта не слишком изменилась. Многое, особенно недостроенное, осталось без изменений, например, частокол, так и незавершенный на момент атаки гитов. У гитов нет таланта ни к строительству, ни к архитектуре, и их мало заботит достраивание форта, если это выходит за пределы их немедленных нужд.

1. Повозки

Это место занято деревянными повозками, в которых шахтеры транспортировали руду на поверхность. Каждая повозка помечена символом, означающим, что это собственность Нибеная. Повозки выглядят очень новыми, а небольшое число – и вовсе ни разу не использованными.

Если кто-то пытается проскользнуть в форт, то спрятаться в повозках будет неплохой идеей. Они валяются в округе как попало, и редко, а то и никогда, проверяются гитами.

2. Кладовая

Вместо первого этажа у этого здания грубые земляные ступени, спускающиеся к открытому фундаменту. Помещение содержит большой выбор отвратительных вещей: грибок, плесень, ящерицы, пауки и большие жуки валяются дохлыми, и все собраны в большие кучи.

Когда-то тут хранилась еда для шахтеров, но гиты переделали кладовую на свой лад. Для персонажей здесь нет ничего вкусного, хотя нет ничего и ядовитого. Тут будут 1d4 гитов, набирающих еду.

Гитский воин (1-4): THAC0 17; Dmg 1d6 (стальное копьё); AC 8; HD 3; hp 15; SA прыжок на 20 футов (+2 к атаке), псионика; SD псионика; MV 9; SZ M; NT avg; AL CE; ML 12; XP 175; Сокровище: 1d6 ср каждый.

3. Казарма охраны

Когда-то тут стояло множество кроватей, но сейчас все они разломаны и разбросаны в беспорядке по всему полу. Выясняется, что гиты предпочитают спать на побитых молью мехам и кучах соломы, разбросанных по всему полу.

Раньше тут спали охранники форта. Казарма удобно расположена между квартирами шахтеров и хранилищем еды. Теперь она используется гитскими воинами. В любое время

тут будет 3d6 гитских воинов и 1d2 гитских сержантов.

Гитский воин (3-18): THAC0 17; Dmg 1d6 (стальное копьё); AC 8; HD 3; hp 15; SA прыжок на 20 футов (+2 к атаке), псионика; SD псионика; MV 9; SZ M; NT avg; AL CE; ML 12; XP 175; Сокровище: 1d6 ср каждый.

Гитский сержант (1-2): THAC0 15; Dmg 1d6 (стальное копьё); AC 8; HD 5; hp 25; SA прыжок на 20 футов (+2 к атаке), псионика; SD псионика; MV 9; SZ M; INT avg; AL CE; ML 12; XP 175; Сокровище: 1d6 ср каждый.

Псионические данные: PSP 80

Дисциплины: Телепатия, психокинетика

Науки: Проекция силы, телекинез, башня железной воли

Посвящения: Оживить объект, баллистическая атака, контакт, контроль тела, контроль пламени, проникновение в id, ментальный барьер, пустое сознание, удар по сознанию

4. Барак рабов

Здание пусто. На заколоченных окнах крепкие костяные решетки, а открытые двери сильно укреплены. Внутри вдоль стен идут деревянные нары.

На немногочисленных окнах этого дома решетки, а двери достаточно прочны, чтобы не дать восстанию из этого здания распространиться по прочей охраняемой территории. Хотя сейчас оно не используется гитами, но если устье шахты будет заблокировано, то для последнего боя они, скорее всего, отступят сюда.

5. Администрация

Когда-то это здание было красивым местом, со стенами из полированного, блестящего дерева и качественной мебелью. Теперь обломки стен и мебели усеивают пол. В целом же, здание испоганено грубой настенной живописью и брызгами засохшей крови.

Именно здесь занималась делами администратор-храмовница из Нибеная. В этом офисе она записывала количество добытой руды, количество померших при этом рабов, встречала официальных посетителей, и т.д. и т.п. Последней храмовницей, занимавшей этот офис, была молодая женщина по имени Жаклиз.

После захвата шахты это здание использовалось повелителем гитов (до его



Отомстим

мысленного поражения от персонажей), а сейчас используется его первым заместителем (старшим лейтенантом) агрессивным гитом по имени Драк.

6. Барак рабочих

В этом грязном маленьком здании ютятся несколько избитых мужчин и женщин; все они привязаны к стене кожаными шнурами вокруг лодыжек. Все они либо спят, либо без сознания, а ваш нос просто-таки атакован запахом их немых тел.

До гитского завоевания это был шахтерский барак. И сейчас он используется гитами для размещения уцелевших после их нападения мужчин и женщин. Тут десять пленников, все жестоко избитые и впадавшие в шоковое состояние. Если с ними заговорить или прикоснуться, они отреагируют испуганно, если только для их успокоения не используется магия или псионика. Не будучи умелыми воинами, они будут бежать от любого столкновения с гитами, опасаясь повторной поимки и дополнительных пыток.

Люди шахтеры (10): THAC0 20; Dmg 1d2 или оружием; AC 10; HD 1; hp 4; MV9; SZM; INT avg; AL N; ML 8; XP 15; Сокровище: нет.

7. Дом храмовника

Когда-то это было хорошо убранное здание, наполненное прекрасной мебелью, стильными коврами и прекрасными занавесями. Сейчас мебель разломана, ковры испачканы, а занавеси свисают клочьями со стен. Несколько внутренних стен продолблены насквозь, или оторваны напроц, оставив покрытый мусором пол.

Ныне это штаб-квартира для самого большого и наиболее могущественного гита, а когда-то в этих плющевых комнатах жила храмовница Жаклиз и ее наиболее уважаемые посетители. Большинство предметов, обладающих хоть какой-то ценностью, давно уже послужили поводом для ссоры между гитами и были вынесены. Ковры пребывают в ужасном состоянии и не подлежат починке, а все место пропахло потом. Тут было несколько комнат, но гиты, в процессе поиска спрятанных сокровищ, выломали внутренние стены.

8. Колодец

Только маленький круг из камня обозначает узкий ствол, утопленный в сухой почве. Возле

темной ямы валяется грудой бухта изношенного шнура и маленькое деревянное ведро.

Это единственный колодец в лагере. Пересыхающий и ненадежный, но другого источника воды нет. И даже когда в нем есть вода, очень трудно назвать питьевой эту солоноватую, горькую жижу.

9. Башни

Над толстыми деревянными воротами возвышаются две башни, каждую из которых поддерживают четыре больших древесных ствола. На каждой башне стоят два гита-часовых, чьи лица защищены от песчаного ветра полосками материи.

Когда шахта закладывалась, в первую очередь были построены именно эти тридцатифутовые башни. В каждой башне всегда на страже двое гитов, внимательно высматривающих противника. В каждой башне гиты запасли по дюжине метательных копий.

10. Слабое место

В общем, форт выглядит крепким орешком. Образующие внешнюю стену бревна вкопаны глубоко в землю и скреплены прочными кожаными узами. Однако есть одно место, где между обожженными бревнами есть щели. Они стоят вкривь и вкось и не падают только потому, что опираются друг на друга.

Когда гиты атаковали территорию, то в это место попало шальное заклинание. Часток так и не починили. Несколько сильных мужчин могли бы раздвинуть бревна на достаточную ширину, чтобы пропустить двух человек сразу. Хотя гиты и обеспокоены существованием этой проблемы, они не считают ее решение особо важным делом.

11. Обходные дорожки

Вдоль верха частокола идут грубые обходные дорожки для размещения защитников. Они очень узки и персонажу, превышающему человеческий размер, будет нелегко на них устоять.

Обходные дорожки существуют для того, чтобы защитники могли помешать атакующим залезть на стены. Их строительство не завершено, и на каждую ведет лишь по одной лестнице.

12. Неоконченная обходная дорожка

Тут обходная дорожка обрывается. Плотники либо разбежались, либо погибли, а гиты не

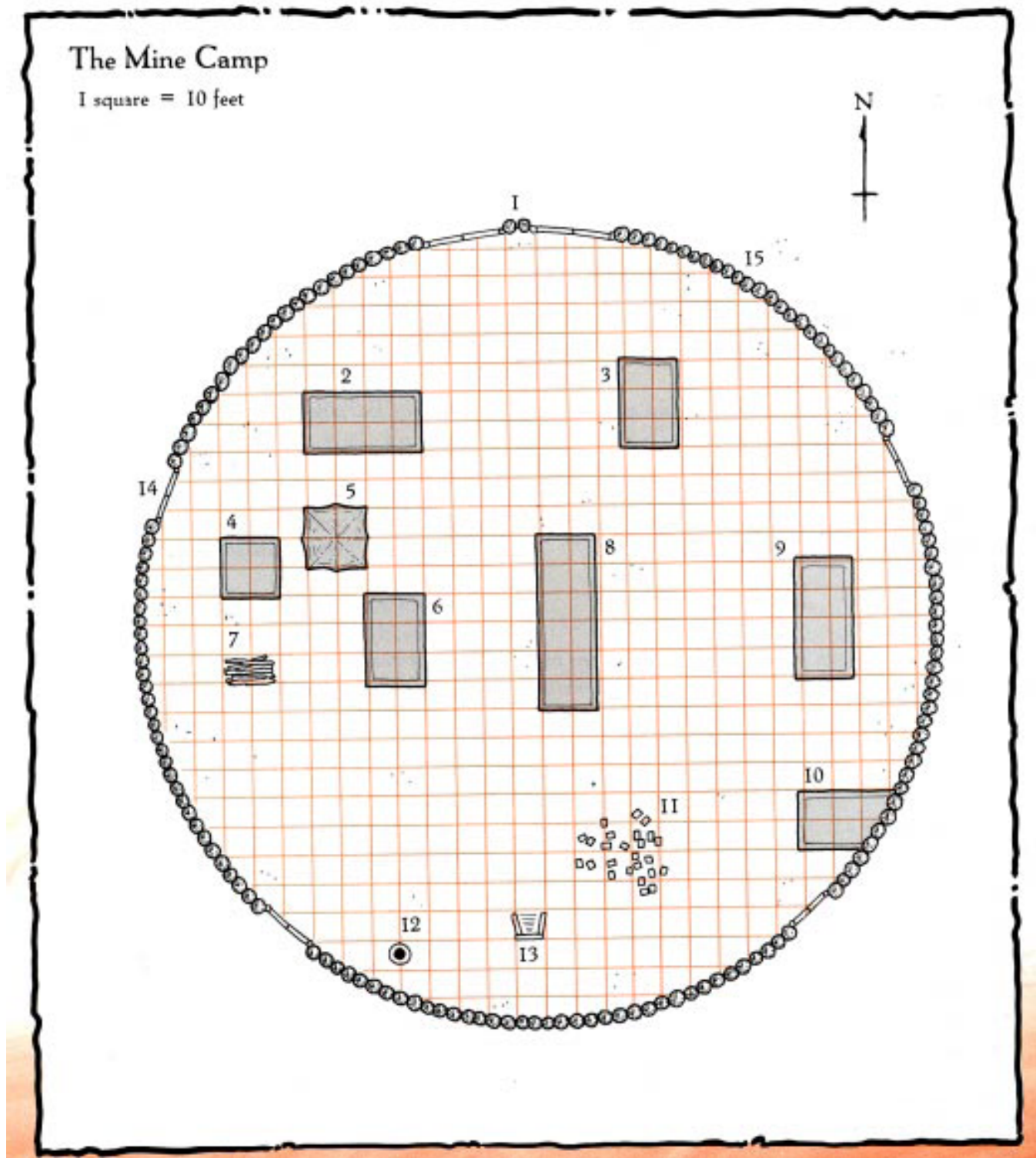


Отомстим

кажутся заинтересованными в продолжении их работы.

У плотников не было времени все закончить, поэтому эта обходная дорожка сделана лишь частично. Ее построенная часть состоит из досок, положенных поперек расхлябанных

подмостков. Любой, вздумавший бегать или сражаться на этом участке, должен пройти проверку Ловкости или упасть с высоты двадцати футов.





Отомстим

13. Куча древесины

А вот лежит немалая куча бревен. Они еще не порезаны на доски и даже не высохли, наполняя воздух сладким запахом живицы и свежесрубленной древесины.

Строившие эту обнесенную стеной территорию плотники брали свои материалы в Лесу Полумесяца. Поскольку починка и расширение потребовали еще материалов, строители привезли дополнительную древесину. Гиты еще даже не притрагивались к этим бревнам, но планируют использовать их для починки поврежденной стены (место 10), когда они подсохнут.

14. Шатер плотников

Оборванный шатер бросает темную тень на разнообразие сломанных инструментов по дереву и наполовину готовой мебели. Несколько полок и ящиков с плотничьими припасами выглядят тщательно обысканными, но не разбитыми, а теперь о них, кажется, вообще забыли.

Именно в этом шатре работали плотники и их рабы, строящие и обслуживающие форт. Гитами он ныне не используется.

15. Загон для канков

Это место внутренней территории отгорожено, образуя загон для пяти канков. Очевидно, что гиты о животных не заботились – их экзоскелеты поблекли, сами они еле ковыляют, тихо и болезненно мыча.

У шахтеров было несколько канков, чтобы тянуть вагонетки, слишком тяжелые для людей-рабов. Гиты и не подумали позаботиться о животных. Все они слабы и истощены, лежат с довольно удрученным видом.

16. Вход в шахту

А здесь большая дыра грубо пробивает горный склон. Укрепленная прочными деревянными балками, эта массивная каменная утроба кажется ведущей в абсолютную темноту.

Устье шахты охраняется четырьмя гитскими воинами и одним сержантом. В случае успешной атаки на шахтерский лагерь, гиты быстро отступят вниз по этому стволу.

Приготовления к атаке

Если персонажи хотят провести атаку и отбить форт, то им придется иметь дело с

гитами, независимо от того, договорятся они с солдатами Нибеная или нет. Как они справятся с этой задачей, во многом зависит от того, какие ресурсы им доступны.

Разведка

Забравшись на горный склон, можно заглянуть внутрь форта. Отсюда можно попытаться определить численность гитов, тип вооружения, сколько шахтеров осталось в живых, и т.п.

Прочие способы ведения разведки, как магические, так и мирские, могут дать аналогичную информацию. В зависимости от того, что именно предпримут персонажи, DM может дать доступ к большей или меньшей информации.

Как уже говорилось, в форте осталось около двадцати гитов. В это число входят четыре сержанта и лейтенант. Кроме того, там же будут и все гиты, выжившие в битве у храма Тенпуга. Персонажи смогут получить довольно точное представление о вражеской численности, пронаблюдав за лагерем несколько часов в любое время.

Аскаи, повелитель гитов

В этом месте приключения очень важное значение обретает судьба Аскаи, повелителя гитов, мысленно атаковавшего персонажей, когда они двигались от храма Тенпуга.

Если он был убит персонажами, тогда командование принимает его заместитель, и форт будет хорошо защищенным. В этом случае персонажам предстоит нелегкий бой.

Если повелитель гитов утратил рассудок во время контратаки персонажей, тогда войско гитов разобщено и слабо организовано. В этом случае, их боевой дух низок и любая согласованная атака на позиции гитов приведет к массовому отступлению.

Осада

Вполне возможно, что персонажи захотят избежать прямой атаки гитских укреплений. В конце концов, они совсем недавно вели войска в большую битву, а затем совершали долгий переход через атасийскую пустыню. Даже с возможной помощью Нибеная, эта битва может оказаться не из легких.

Однако тогда персонажи обнаружат, что гиты могут подтягивать своих сородичей из глубин под Черным Гребнем, что обеспечит их



Отомстим

необходимыми припасами и подкреплениями. В действительности, чем дольше персонажи будут выжидать, тем сильнее станет их враг.

Отыгрывание атаки

Когда атака все-таки состоится, персонажам будет противостоять достойный противник. Эти гиты занимают неплохую позицию и оснащены превосходным оружием. Если персонажи не применяют исключительно хорошую тактику, или им не привалит огромная удача, то битва определенно унесет немало жизней.

Поэтому, когда настанет день Д, ДМ может захотеть рассматривать эту битву как зависящую от героев. Более того, игроки должны осознать, что это как раз та битва, где персонажи играют решающую роль.

Если дела пойдут плохо, ДМ может ввести дополнительное войско из Нибеная, посланное узнать о судьбе первого отряда. Если все будет складываться слишком легко для персонажей, то может наступить время выпустить еще один отряд гитов на помощь их сородичам.

Эпилог

Окончание битвы будет знаменовать триумф персонажей. Они выполнят то, что намеревались сделать, а армия гитов будет сокрушена. Однако, далеко не все загадки разгаданы. Например, они не знают, откуда гиты взяли свое стальное оружие. Эта и прочие тайны ожидают их в следующей части кампании.